Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

09/15 · Ausgabe 221 · € 4,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES N[illegible]DO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904501 09

Österreich € 5,10; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,30; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,90

FIRE EMBLEM FATES

Wir haben die japanische Fassung der 3DS-Taktik durchgespielt!

AUF 10 SEITEN!

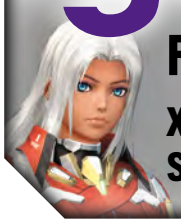
POKÉMON

- Mega-Special: Die Faszination hinter Pokémon
- Blick in die Zukunft: Wie geht es mit der Reihe weiter?

gamescom

FRISCHE SPIELEINDRÜCKE VON DER MESSE!

Xenoblade Chronicles X // Final Fantasy Explorers // Skylanders Superchargers // Lego Marvel's Avengers // Mighty No. 9 u. v. m.



Satoru Iwata

Wir blicken zurück auf die erfüllte Karriere des Nintendo-Präsidenten.

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store | Google play | amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Die *Pokémon*-Marke umfasst inzwischen über 50 Videospiele, eine beinahe 900 Folgen starke TV-Serie, 18 Kinofilme, eine Vielzahl an Mangas, das Sammelkarten-Spiel, eine riesige Auswahl an Merchandise und hält sogar mehrere Guinness-Buch-Weltrekorde – als meistverkaufte Rollenspielreihe zum Beispiel. Heutzutage gibt es kaum einen Ort auf der Welt, an dem man nicht zumindest mal von den Taschenmonstern gehört hat. Mit anderen Worten: *Pokémon* ist eine der einflussreichsten Multimedia-Marken überhaupt! In unserer Titelstory gehen wir der einzigartigen Faszination hinter den Pokémon nach und erörtern, wie es die kleinen Monsterchen zu diesem Mega-Erfolg geschafft haben. Außerdem widmen wir uns der Zukunft des Franchise und werfen einen Blick darauf, wie es mit der Reihe weitergeht.

Ebenfalls einen Blick in die Zukunft werfen wir in den zahlreichen Vorschauen in Rahmen unserer Gamescom-Berichterstattung. So haben wir etwa erstmals das Rollenspiel-Epos *Xenoblade Chronicles X* auf der Messe spielen können. Außerdem durften wir *Final Fantasy Explorers* für 3DS ausprobieren, hatten mit den Klötzchenhelden in *Lego Marvel's Avengers* für 3DS unseren Spaß, schnupperten in Level-5s neues Action-Rollenspiel *Little Battlers eXperience* (3DS) rein und haben mit den Skylandern auf der Wii U erstmals Online-Rennen gegen andere Spieler bestritten. Doch auch abseits von der Gamescom gibt es diesmal sehr spannende Vorschau-Berichte zu lesen. Zum Beispiel wäre da unsere große Import-Vorschau zu *Fire Emblem Fates*, für die wir die japanische Version des Taktik-Hammers komplett durchgespielt haben! Freunde von 3D-Hüpfern dürften sich hingegen über unseren Bericht zu *Yooka-Laylee* freuen, das im Oktober nächsten Jahres für Wii U und 3DS erscheinen soll.

Ein zentrales Thema dieser Ausgabe ist natürlich auch der Nintendo-Präsident Satoru Iwata, der Anfang Juli leider überraschend verstorben ist. Auf acht Seiten blicken wir zurück auf die wichtigsten Stationen im Leben des leidenschaftlichen Spielemachers, der Big N zum bisher größten Erfolg seiner Firmengeschichte führte. Außerdem erwarten euch ein Retro-Special zum SNES-Rollenspiel *Chrono Trigger* sowie ein besonders großer Community-Bereich.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

FASZINATION POKÉMON (Special)

Seite 12

***Pokémon* zählt zu den größten Phänomenen der Videospielwelt. Doch wieso?**

GAMESCOM 2015 (Vorschau)

Seite 24

Auf 14 Seiten lest ihr alles zu unseren Spieleindrücken von der Messe.

IN GEDENKEN AN SATORU IWATA (Reportage)

Seite 72

Auf acht Seiten lassen wir die Karriere von Satoru Iwata Revue passieren.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Artikel, den jeder machen wollte:**
  Tatsächlich war die Vorschau zu *Yooka-Laylee* diesen Monat am begehrtesten in der Redaktion. Bei einem geistigen Nachfolger zu *Banjo-Kazooie* – der obendrein noch richtig charmant ist – aber auch kein Wunder.
- **Überraschung des Monats:**
  Kurz vor Beginn der Gamescom kündigte Nintendo überraschend an, dass *Xenoblade Chronicles X* erstmals auf der Messe spielbar sein würde! Als unser Redakteur Marco vor Ort dann endlich zum ersten Mal selbst ran durfte, hätte er sich am liebsten an die Wii U gekettet und die ganze Woche durchgedaddelt. Doch leider waren die Mitarbeiter von Nintendo von dieser Idee nicht so begeistert.
- **Knappster Artikel der Ausgabe:**
  Unser Pressetermin zu *Lego Marvel's Avengers* fand erst zur Mittagsstunde am Gamescom-Freitag statt. Das Gemeine: Am gleichen Tag musste das Heft bereits in Druck gehen! Puh, war das eine knappe Nummer!

DAS TEAM

HEFTINHALT 09/2015

VORSCHAU | GAMESCOM 2015

LUKAS

Xenoblade Chronicles X, *Final Fantasy Explorers*, *Lego Marvel's Avengers* und mehr – wir zeigen die Neuigkeiten der Gamescom!

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Magazin 06

VORSCHAU

Gamescom 2015:

Nintendo macht den Mario 24

Most Wanted & Charts 22

Wii U

Devil's Third 43

Lego Marvel's Avengers 32

Mighty No. 9 36

Skylanders Superchargers 34

Typoman (eShop) 37

Xenoblade Chronicles X 25

Yooka-Laylee 44

3DS

Final Fantasy Explorers 28

Fire Emblem Fates 38

Lego Marvel's Avengers 32

Little Battlers eXperience 30

Mighty No. 9 36

Skylanders Superchargers 34

TEST

Das Team 47

Meinungsmache 48

Release-Termine 50

So testen wir 46

Top-Spiele 56

Wii U

Advance Wars 2: Black Hole Rising (VC) 66

Badland: GotY Edition (eShop) 70

Final Fight One (VC) 68

Fire Emblem: Shadow Dragon (VC) 67

Legend of Kay Anniversary 52

Mario & Luigi:

Zusammen durch die Zeit (VC) 69

Never Alone 54

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (VC) 64

3DS

3D Streets of Rage 2 (VC) 68

Picross e6 (eShop) 71

Super Street Fighter II: Turbo Revival (VC) .. 70

Yoshi Touch & Go (VC) 71

ONLINE

Nintendo eShop 64

REPORTAGE & SPECIAL

Faszination Pokémon 12

In Gedenken an Satoru Iwata 72

Pokémon: Wo geht die Reise hin? 20

RETRO

Chrono Trigger 80

N-ZONE-Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 93

Splatoon-Wettbewerb: Die Gewinner 90

FINALE

Heftvorschau 98

Impressum 98

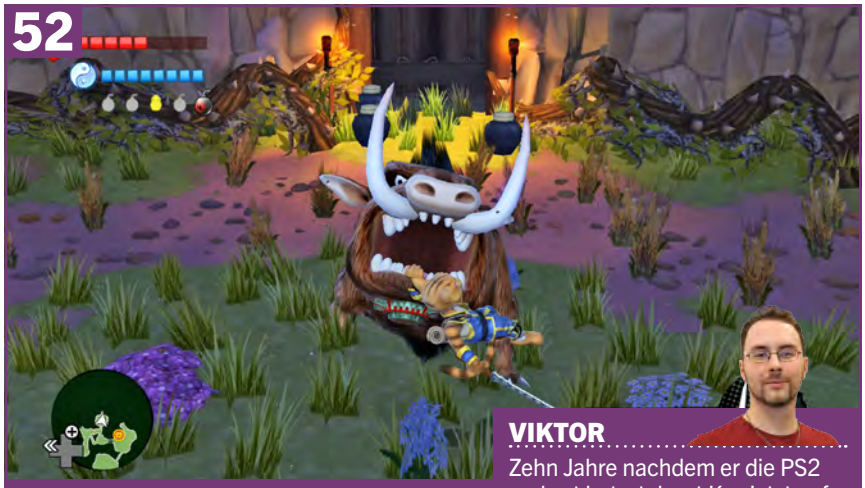
Kolumne 96

VORSCHAU | FIRE EMBLEM FATES

MARCO
Endlich kam unser japanischer Redaktions-New-3DS wieder zum Einsatz– wir spielten zig Stunden *Fire Emblem Fates*!

VORSCHAU | YOOKA-LAYLEE

BEN
Eines der erfolgreichsten Kickstarter-Spiele aller Zeiten – aber auch ein würdiger geistiger *Banjo-Kazooie*-Nachfolger?



TEST | LEGEND OF KAY ANNIVERSARY

VIKTOR
Zehn Jahre nachdem er die PS2 erobert hat, stolpert Kay jetzt auf die Wii U. Wie hat sich das von *Zelda* inspirierte Spiel gehalten?

Alle Titel dieser Ausgabe

3D Streets of Rage 2, Online 68
Advance Wars 2: Black Hole Rising, Online 66
Badland: GotY Edition, Online 70
Chrono Trigger, Retro 80
Devil's Third, Magazin/Vorschau 07/43
Dragon Quest X, Magazin 06
Dragon Quest XI, Magazin 06
Earthbound, Reportage 80
Final Fantasy Explorers, Vorschau 28
Final Fight One, Online 68
Fire Emblem Fates, Vorschau 38
Fire Emblem: Shadow Dragon, Online 67
Legend of Kay Anniversary, Test 52
Lego Marvel's Avengers, Vorschau 32
Little Battlers eXperience 30
Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit, Online 69
Mighty No. 9, Magazin/Vorschau 10/36
Never Alone, Test 54
Nintendo Land, Reportage 81
Picross e6, Online 71
Poi, Magazin 09
Pokémon Goldene Edition, Reportage 81
Pokémon Silberne Edition, Reportage 81
Pokémon Stadium, Reportage 80
Project Cars, Magazin 06
Resident Evil 2, Magazin 11
Shovel Knight, Magazin 09
Skylanders Superchargers, Vorschau 34
Super Smash Bros., Reportage 81
Super Smash Bros. Melee, Reportage 80
Super Street Fighter II: Turbo Revival, Online 71
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Online 64
Typoman, Vorschau 37
Xenoblade Chronicles X, Vorschau 25
Yooka-Laylee, Vorschau 44
Yoshi Touch & Go, Online 71
ZombiU, Magazin 11

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

KOMMEN DRAGON QUEST X UND XI FÜR NINTENDO NX?

NX/3DS Bis zum Release des potenziellen Wii-U-Nachfolgers ist es noch eine Weile hin. Square Enix zeigt aber anscheinend bereits Interesse an der Konsole.

Es war für Nintendo-Fans DIE Sensationsmeldung schlechthin, welche Square Enix Ende Juli im Rahmen der offiziellen Ankündigung von *Dragon Quest XI* verlauten ließ: Das Spiel käme nicht nur für die PS4 sowie (in einer grafisch natürlich abgespeckten Fassung) für den Nintendo 3DS, sondern auch für den potenziellen Wii-U-Nachfolger NX. Doch nicht nur das: Auch das mehrere Jahre alte MMORPG *Dragon Quest X* würde, so Square Enix, in einer erweiterten Fassung für Nintendos Nächste erscheinen. Diese Nachricht ist in mehrerer Hinsicht relevant. Nicht nur, dass mit *Dragon Quest* eine der wichtigsten japanischen Marken überhaupt erneut bei Nintendo eine Heimat finden würde, es wäre auch die erste NX-Ankündigung überhaupt und würde auf eine der Wii U deutlich überlegene technische Leistung der Konsole hinweisen: Die Unreal Engine 4, mithilfe derer das Abenteuer für PS4 entwickelt wird, ist aufgrund der zu hohen Hardwareanforderungen auf der Wii U nicht lauffähig. Außerdem würde durch den Titel quasi bestätigt, dass Nintendo NX zumindest eine Heimkonsolenkomponente beinhalten muss. Aufmerksame Leser haben natürlich den Konjunktiv bemerkt, mit dem wir diese Freudenbotschaft formuliert haben – kurz nach der scheinbaren Ankündigung relativierte Square Enix diese nämlich und sprach nur noch von „Überlegungen", sowohl *Dragon Quest X* als auch *Dragon Quest XI* auf Nintendo NX zu bringen. Wie es zu diesem Missverständnis kommen konnte, ist fraglich. Dennoch bietet es Rollenspielfans aber durchaus Grund zum Optimismus. Es ist gut möglich, dass die Ankündigungen zutreffen, aber man diese eigentlich erst zu einem späteren Zeitpunkt offiziell machen wollte, nämlich dann, wenn NX bereits bekannt und bei den Fans etabliert ist. Angesichts dieses Ankündigungstrubels ging die hochoffizielle 3DS-Version des Spiels fast unter: Diese entsteht großteils beim selben Team wie die PS4-Fassung und teilt sich mit dieser die Geschichte sowie das zugrunde liegende Gameplay. Fraglich bleibt jedoch, ob das Abenteuer jemals bei uns erscheinen wird. Die letzten 3DS-Ableger der Reihe waren stets japanexklusiv und auch der zehnte Ableger erschien bisher noch nicht in unseren Gefilden.

Offiziell ist *Dragon Quest XI* bisher nur für PS4 und 3DS in Arbeit. Eine Version für NX und eine Umsetzung von *X* stehen aber im Raum.

PROJECT CARS FÜR Wii U GECANCELT

Wii U Nach monatelangen Spekulationen ist die Wii-U-Umsetzung nun endgültig Geschichte.

Traurige Nachricht für Rennspielfans: Slighty Mad Studios gaben kürzlich offiziell bekannt, dass die Entwickler mit der Hardware der Wii U an die Grenzen ihrer Möglichkeiten gestoßen sind und *Project Cars* deswegen nicht mehr für die Konsole erscheinen wird. Die Wii-U-Version des Spiels genüge nicht den hohen Ansprüchen des Studios. Ohne große Einschnitte bei der Grafik seien nicht einmal stabile 30 Bilder möglich. Doch genau damit sollte das Spiel überzeugen: mit einer tollen Grafik, Zeit- und Wetterdynamik und vor allem einem guten und flüssigen Gameplay. Dieses Niveau stellte sich für die Hardware der Wii U als nicht machbar heraus. Ein kleiner Lichtblick bleibt jedoch für Nintendo-Fans: Sollte Nintendos NX mit einer stärkeren Hardware auftrumpfen, dann werde man überlegen, das Spiel auf diese Konsole zu portieren. Überraschend kommt die Absage an Wii-U-Besitzer nicht, Studiochef Ian Bell äußerte schon vor einiger Zeit Bedenken hinsichtlich der Nintendo-Fassung. In diesem Zusammenhang sorgte auch seine abwertende Haltung gegenüber der Wii U für Unmut – er bezeichnete sie als „Das eine Prozent", das nur für ein Prozent des Umsatzes, aber für 99 Prozent der Scherereien verantwortlich sei. *Project Cars* startete als Kickstarter-Projekt und konnte 3,75 Millionen Euro an Spenden generieren, bevor Bandai Namco als Publisher einsprang. Unter den Kickstarter-Spendern befanden sich auch zahlreiche Wii-U-Besitzer, welche nun trotz des offiziellen Versprechens einer Version für ihre Konsole leer ausgehen.

NINTENDO WILL UNTERSCHIEDLICHE GENRES AUF MOBILE-GERÄTE BRINGEN

Mobile Neben Geschicklichkeitsspielen und Knoblern werden auch andere Sparten bedient.

Bald ist es so weit: Bis Anfang 2017 will Nintendo bereits fünf Spiele für mobile Geräte wie Smartphones und Tablets veröffentlicht haben. Bereits bekannt ist eine Umsetzung des 3DS-Free2Play-Titels *Pokémon Shuffle*. Ob dieser zu den fünf ominösen Spielen zählt, ist jedoch fraglich – bekanntlich verfügen die *Pokémon*-Macher über mehr Markenrechte als andere Nintendo-Entwickler und waren schon bisher auf Mobile-Geräten keine Unbekannten. So oder so ist in Zukunft nicht damit zu rechnen, dass wir ein Free2Play-Geschicklichkeits- oder -Knobelspiel nach dem anderen aufgetischt bekommen: Stattdessen soll die Genrevielfalt im Mittelpunkt stehen, wie der Präsident von Nintendos Partnerunternehmen DeNa, Shintaro Asoko, verlautbaren ließ. Von kurzweiligen Gameplayhäppchen bis zu ausladenden Rollenspielen soll hier für jeden Spielergeschmack etwas geboten werden, so Asoko. Auch bezüglich der Auswahl der diversen Nintendomarken soll Abwechslung groß geschrieben werden. Wann mit den ersten offiziellen Ankündigungen für Mobile-Geräte abseits von *Pokémon Shuffle* zu rechnen ist, steht indes noch nicht fest, die ersten Titel sollen allerdings bereits in diesem Jahr erscheinen. Die Chance, auf der Gamescom die ersten Spiele vorzustellen, ließ man bekanntermaßen verstreichen.

DEVIL'S THIRD KOMMT NUN AUCH FÜR DEN PC

Biz ... zumindest teilweise. Das Hauptspiel bleibt weiterhin Nintendo-Wii-U-exklusiv.

Zu früh gefreut, liebe PC-Spieler – wenn man denn im Falle von *Devil's Third* über „freuen" sprechen kann. Schon der Titel der PC-Version des Spiels, *Devil's Third Online*, verrät einiges über die Unterschiede der beiden Fassungen. *Devil's Third* für Wii wartet mit einer Kampagne auf, in der wir Gegner nicht nur mit Schusswaffen besiegen, sondern auch blutige Schnetzelmanöver mit Messer oder mannigfaltigen anderen Nahkampfwaffen ausführen können. Der Titel wird auf dem PC jedoch mitsamt Free2Play-Modell an den Start gehen und keinerlei Singleplayer-Optionen enthalten. Angedacht ist *Devil's Third Online* somit als reines Online-Multiplayer-Gemetzel. Das Grundspiel wird hierbei kostenlos sein, für zusätzliche Inhalte muss der User jedoch in die Brieftasche greifen. Die Solokampagne soll nach aktuellem Stand auch nicht später per Update nachgereicht werden. Ob das Anreiz genug ist, um dem unseren Vorschauerfahrungen nach durchschnittlichen bis unterdurchschnittlichen Titel auf dem PC eine Chance zu geben, bleibt abzuwarten.

N-ZONE-STECKBRIEF #01

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Prinz Richard

ERSTER AUFTRITT:
Kaeru no Tame ni Kane wa Naru (Japan-exklusiv, GB, 1992)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
The Legend of Zelda: Link's Awakening (GB, 1993)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Kann sich in einen Frosch verwandeln

KURZBIOGRAFIE:
Richard ist Prinz eines fernen Landes und sieht sich mit dem Angriff des bösen Königs Delarin konfrontiert. Zusammen mit dem Protagonisten von *Kaeru no Tame Kane wa Naru*, dem Sablé-Prinzen, macht er sich auf, die Welt und die holde Prinzessin Tiramisu zu retten.

TRIVIA:
Bleibt man in Richards Haus in *The Legend of Zelda: Link's Awakening* lange genug stehen, so erklingt die geheime Nintendo-Melodie „Totakas Song", wie man sie aktuell etwa auch aus *Mario Kart 8* kennt.

Wii U KNACKT DIE 10-MILLIONEN-MARKE

Wii U Fast drei Jahre nach dem Release der Konsole ist die magische Zahl endlich erreicht.

Nintendos aktuelle Heimkonsole hat es nicht leicht: Nach einem ordentlichen Start sanken die Verkaufszahlen rasant, woraufhin reihenweise die Dritthersteller vom Softwarezug absprangen. Inzwischen jedoch schlägt sich die Wii U wieder recht wacker – und konnte endlich einen wichtigen Meilenstein in puncto Verkaufszahlen erreichen. In diesem Zusammenhang hat Nintendo erst kürzlich den aktuellen Geschäftsbericht für das abgelaufene Quartal (1. April bis 30. Juni 2015) veröffentlicht und aus den Unterlagen geht hervor, dass das japanische Unternehmen weltweit bislang 10.010.000 Wii-U-Konsolen absetzen konnte. Dies ist eine positive Nachricht, die beweist, dass auf dem derzeitigen Konsolenmarkt durchaus drei Systeme nebeneinander lebensfähig sind. Die Wii U kann allerdings nicht mit dem unfassbaren Erfolg der Playstation 4 konkurrieren: Nach knapp zwei Jahren auf dem Markt wurden laut Sony bereits über 25 Millionen Geräte verkauft, was einen echten Rekord darstellt! Die Xbox One hechelt diesem fantastischen Ergebnis ebenfalls hinterher, allerdings scheut Microsoft vor der Veröffentlichung aktueller Verkaufszahlen zurück. Die letzten offiziellen Angaben stammen aus dem November 2014, als Microsoft bekannt gegeben hat, dass die Xbox One die Zehn-Millionen-Marke knacken konnte. Doch Nintendo braucht über das „schlechteste“ Ergebnis unter den drei aktuellen Heimkonsolensystemen nicht traurig zu sein, schließlich befinden sich die Japaner endlich wieder in der Gewinnzone! Nachdem im letzten Jahr ein Verlust von umgerechnet über 70 Millionen Euro verbucht wurde, hat das vergangene Quartal Nintendo einen Nettogewinn von über 100 Millionen Euro beschert. Verantwortlich dafür ist ein Umsatzplus von 20,8 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Zurückzuführen ist das erfreuliche Ergebnis auf den Erfolg der Amiibo-Figuren und einen günstigen Wechselkurs des Yen, der japanischen Währung. Außerdem wurde in dem Geschäftsbericht *Splatoon* als wichtigstes Spiel in diesem Jahr genannt. Bislang sollen von dem Multiplayer-Kracher für Wii U bereits 1,62 Millionen Exemplare verkauft worden sein! Das Risiko, auf eine neue Marke zu setzen, hat sich für Nintendo also definitiv gelohnt.

NX: SCHWÄCHER ALS PS4 UND XBOX ONE?

NX Außerdem frisch aus der Gerüchteküche: Erscheint die Nintendo-Konsole bereits 2016?

Sämtliche Informationen zur kommenden NX-Hardware sind momentan noch mit Vorsicht zu genießen, schließlich hält sich Nintendo mit offiziellen Meldungen zum neuen Konsolensystem vornehm zurück und lässt Gerüchten freien Raum. Bislang ist lediglich bekannt, dass sich eine neue Videospielkonsole mit dem Codenamen NX bei Nintendo in Entwicklung befindet. Weitere Ankündigungen zu der neuen Hardware sollen erst 2016 folgen. Demnach ist auch noch nicht bekannt, wann das System letztendlich erscheinen und ob es sich um ein Handheld oder eine Heimkonsole handeln wird. Wir vermuten sehr stark, dass Nintendo eine Mischung plant, möglicherweise ein Handheld UND eine Heimkonsole, die beide mit dem gleichen Betriebssystem laufen und dadurch vollständig zueinander kompatibel sind. Das ist jedoch Spekulation unsererseits basierend auf den wenigen, sehr wagen Aussagen von Satoru Iwata zu dem System. Doch auch andere Quellen im Internet streuen bereits wilde Geschichten rund um die NX-Konsole: So berichten Branchen-Insider über eine Vorstellung der Hardware auf der letzten E3, die hinter verschlossenen Türen stattgefunden und sich an ausgewählte Dritthersteller gerichtet haben soll. Außerdem gibt es Gerüchte, dass die neue Hardware nicht mit PS4 und Xbox One konkurrieren will und dass Nintendo in Nordamerika einen Verkaufspreis von 150 US-Dollar anpeilt. Darüber hinaus berichtet das taiwanische Online-Magazin Digitimes, dass der weltgrößte Elektronikhersteller Foxconn Electronics den Zuschlag für die Hauptproduktion der NX-Hardware erhalten hätte. Außerdem will Digitimes den Release-Termin der neuen Konsole in Erfahrung gebracht haben: So soll das System angeblich bereits im Sommer 2016 auf den Markt kommen. Sämtliche Gerüchte wurden bislang nicht von Nintendo kommentiert. Aus diesem Grund ist die Glaubwürdigkeit der Informationen als niedrig einzustufen, weshalb uns leider nichts anderes übrig bleibt, als auf eine offizielle Ankündigung zu warten.

Will man den aktuellen Gerüchten zu NX Glauben schenken, so müssen sich Fans wie bei Wii und Wii U auf eine schwächere Hardware als jene der Konkurrenz einstellen.

NEUE Wii-U-BUNDLES IM ANFLUG

Wii U *Super Mario Maker* und *Xenoblade Chronicles X* erfreuen schon bald Sammlerherzen.

Ein Geburtstagsgeschenk für alle Fans zum 30. Mario-Jahrestag des sprungbegeisterten Italieners: Am 11. September 2015 erscheint der viel beworbene *Super Mario Maker*, wahlweise auch als exklusives Wii-U-Bundle, welches zusätzlich zu Spiel und Konsole den *Super Mario Maker*-Amiibo und natürlich das allen Varianten beiliegende Artbook enthält. Auf die Amiibo-Figur müssen alteingesessene Wii-U-Spieler jedoch nicht verzichten. Zusätzlich wird das Spiel samt Plastikklempner auch in einer Limited Edition angeboten – Sammelwillige sollten angesichts geringer Stückzahlen jedoch lieber früher als später zugreifen. Rollenspielliebhaber hingegen freuen sich auf das *Xenoblade Chronicles X*-Bundle. Zusätzlich zum Spiel und der Konsole lässt dieses durch exklusive Inhalte wie eine Karte und ein Artbook Sammlerherzen höher schlagen. Wie bei *Super Mario Maker* gilt: Wer schon eine Wii U besitzt, aber nicht auf diese netten Goodies verzichten möchte, kann sich das Rollenspiel auch als Limited Edition zulegen. Hier erhaltet ihr ebenfalls das Spiel, ein Artbook und die Spielkarte, bekommt mit einem alternativen Steelbook sowie einem zweiseitig bedruckten Poster aber noch einige Extrainhalte spendiert. Die Sonderedition sind wie das Spiel selbst für Dezember geplant.

SHOVEL KNIGHT ERSCHEINT AUF DISC

Wii U/3DS Auch der Nintendo 3DS bekommt eine physische Version des Indie-Hits spendiert.

Wer seine Spiele gerne sammelt und schön ins Regal stellt, wird ab Herbst auch von *Shovel Knight* des Publishers und Entwicklerstudios Yacht Club Games eine Version zum Anfassen bekommen. Auf PC, Konsolen und Handhelds eroberte der 8-Bit-Plattformer durch das tolle Leveldesign, die extrem gute Spielbarkeit und den schönen Grafikstil die Herzen der Spieler. Mit einer Schaufel ausgerüstet, kämpft man gegen eine böse Zauberin und ihre gemeinen Lakaien. Und da Schaufeln nicht nur zum Schlagen gut sind, sondern hauptsächlich zum Buddeln, gibt es für unseren wackeren Helden natürlich auch einiges im Erdreich zu entdecken und auszugraben. Der Retail-Version dieses an alte Zeiten erinnernden Indie-Games wird außerdem die Erweiterung *Shovel Knight: Plague of Shadows* beiliegen, die aber auch Besitzer der digitalen Fassung kostenlos herunterladen können. Zudem wird die Retail-Version einen Challenge-Modus mit 50 Herausforderungen, Kampagnen von Specter- und King-Knight, einen Battle- und einen Body Swap-Modus beinhalten. Freunde des alten Retro-Charmes werden hier für voraussichtlich knapp 20 Euro viel Neues zu entdecken haben und wie schon in der Ursprungsfassung voll auf ihre Kosten kommen – sowohl auf Wii U als auch auf dem Nintendo 3DS.

POI: NEUES SPIEL FÜR Wii U SUCHT AUF KICKSTARTER NACH UNTERSTÜTZUNG

Wii U 3D-Hüpfspiel mit interessanter Comic-Grafik orientiert sich an *Super Mario* und *Banjo-Kazooie*.

80.000 Dollar. Das ist das Kickstarter-Ziel, das sich das junge amerikanische Studio Polykid bis zum 3. September gesetzt hat, um ihr 3D-Jump&Run *Poi* Realität werden zu lassen. Falls der Plan aufgeht, wird der Titel für Wii U und PC erscheinen – eine PS4-Version wird ab einem Stretch Goal von 175.000 Dollar ebenfalls in Aussicht gestellt. Hoffen wir, dass zumindest das Hauptziel erreicht wird, denn bisher wirkt *Poi* sehr vielversprechend. In dem charmanten Abenteuer übernehmen wir wahlweise die Kontrolle über über einen namenlosen Jungen oder ein Mädchen und machen uns auf, um mithilfe von über die Welt verteilten Medaillons ein sogenanter Master Explorer zu werden. Hierzu hüpfen, rennen, schwimmen und klettern wir durch teils ausladende Levels. Die Medaillons gibt's fürs Lösen von Rätseln und Geschicklichkeitsabschnitten, so wie man das etwa auch aus *Super Mario 64* kennt. Spendenwillige gehen auf kickstarter.com!

MIGHTY NO. 9 AUF 2016 VERSCHOBEN

Wii U/3DS Das 2D-Abenteuer des Mega-Man-Vaters kommt nun doch noch nicht im September.

Mighty No. 9 des *Mega Man*-Erfinders Keiji Inafune hat einiges zu beweisen: Nachdem Capcom den blauen Kult-Helden Mega Man viele Jahre eher stiefmütterlich behandelte, beschloss die japanische Entwicklerlegende, dem Gameplay-Konzept der Reihe zusammen mit seinem neuen Studio Comcept neues Leben einzuhauchen – *Mighty No. 9* war geboren. Auf Kickstarter entpuppte sich der Titel als großer Erfolg, viele Fans fieberten dem Abenteuer entgegen – nur um angesichts des vor längerer Zeit präsentierten ersten Gameplaymaterials etwas enttäuscht zu sein. Vor allem die maue Grafik sorgte bei vielen Spielern für Ärger. Es folgte eine erste Verschiebung des angepeilten Releases vom April auf den September 2015. Doch auch dieser Termin ist jetzt Geschichte: Noch bis zum ersten Quartal 2016 müssen sich potenziell kaufwillige Fans gedulden. Als Grund für die erneute Verschiebung gibt Comcept Bugs im Spiel und noch nicht vollends ausgereifte Online-Funktionen an, die dem Studio ordentlich zu schaffen machen. „Die Bugs nehmen einen direkten Einfluss auf die Genießbarkeit des Spiels, also haben wir entschieden, sie zu lösen, bevor das Spiel erscheint“, heißt es in einer offiziellen Nachricht an die Unterstützer der Projekts. Freuen darf man sich natürlich trotzdem auf den liebevoll gestalteten, inoffiziellen *Mega Man*-Nachfolger, zumal die Verschiebung hoffentlich mit einer höheren Qualität einhergeht.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig Nerd-geprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen!

761: *Yoshi's Woolly World* bekam schon vor dem Release des Spiels einen Auftritt als Stage in *Super Smash Bros. für Wii U* spendiert. Erst ein knappes halbes Jahr später landete das Spiel selbst im Handel.

762: Aus einem 1993 erstellten betriebsinternen Charakter-Guide zu diversen Nintendo-Figuren geht hervor, dass unser Lieblingsreittier Yoshi der Gattung T. Yoshisaur Munchakoopas angehört.

763: Das Spiel *Croc* für die Playstation war in einer frühen Entwicklungsphase als 3D-Abenteuer mit Yoshi als Protagonist geplant. Nintendo lehnte ein entsprechendes Angebot der Entwickler aber ab und diese wandten sich mit neuem Helden an Sony.

764: Der bei uns nie erschienene Zapper-Titel *Yoshi's Safari* für das SNES stellt das erste Spiel dar, in welchem die Pilzkönigreich-Prinzessin mit ihrem heute bekannten Namen Peach gerufen und nicht als Prinzessin oder Prinzessin Toadstool bezeichnet wurde.

764: Yoshi sollte eigentlich schon in *Super Mario Galaxy* sein galaktisches Debüt feiern, nicht erst im direkten Nachfolger. Es waren sogar einige Levelabschnitte extra für unseren Wonnedino fertig entwickelt worden. Jedoch entschied man sich letzten Endes gegen den Auftritt des Dinos. Die Begründung: Man wolle die Spieler nicht durch zu viele Features überfordern, da die Gravitations-Mechanik schon herausfordernd genug sei.

766: Wenn man dem offiziellen *Yoshi's Island*-Comic Glauben schenken will, welcher 1995 vom Club Nintendo veröffentlicht wurde, heißt der rote Yoshi Netty. So wird dieser nämlich vom grünen Yoshi gerufen. In den *Yoshi*-Spielen selbst wird dieser Name jedoch zu keinem Zeitpunkt benutzt.

767: Der kostenlose DLC zu *Sonic: Lost World* für die Wii U, *Yoshi's Island Zone*, müsste eigentlich eher *Yoshi's Story Zone* heißen. Der Grafikstil des Levels und die Gegner zeigen sich nämlich mehr als nur inspiriert vom N64-Abenteuer des Knuddel-Dinos: Der Stil, die Feinde und noch viele weitere Elemente des DLCs sind im Grunde eins zu eins aus dem Hüpfspiel entnommen.

768: Yoshi wird seit dem N64-Abenteuer *Yoshi's Story* von Kazumi Totaka synchronisiert. Langjährigen Nintendo-Fans dürfte dieser Name ein Begriff sein, der gute Mann ist nämlich für den in zahlreichen Nintendo-Spielen versteckten Jingle namens „Totaka's Song“ verantwortlich. Doch das Nintendo-Urgestein leiht nicht nur Yoshi die Stimme: Zusätzlich steckt er hinter dem ulkigen Gebrabbel von Birdo, Shy Guy und Professor I. Gidd.

769: Der *Yoshi's Island*-Bossgegner Xilebo sieht mit seiner engen, blau-weiß gestreiften Hose und dem großzügigen Bauchumfang dem aus den *Asterix*-Comics bekannten Gallier Obelix nicht nur ähnlich: Lest doch einmal seinen Namen von hinten nach vorne …

770: Frühe Konzeptbilder zu *Yoshi's Woolly World*, die vor annähernd zwei Jahren veröffentlicht wurden, zeigen, dass Yoshi und die anderen Charaktere zuerst gar nicht vollkommen aus Wolle hätten bestehen sollen. Stattdessen waren nur Umrisse aus Garn geplant, also derselbe Stil, wie er im geistigen Wii-Vorgänger *Kirby und das magische Garn* genutzt worden war.

NINTENDO TVii WIRD EINGESTELLT

Wii U Nach dem bereits erfolgten Aus in Europa geht es nun auch der US-Variante an den Kragen.

Zum Start der Wii U hatte Nintendo abseits der Nutzung für Spiele noch weitreichende andere Pläne für die Konsole: Ein Multimediacenter war angedacht, mithilfe dessen man problemlos Filme und Serien streamen sowie das Fernsehprogramm verwalten können sollte. Nicht umsonst bietet das Gamepad eine – von kaum jemandem genutzte – Funktion als Fernbedienungsersatz. Streamingdienste wie Netflix und Anwendungen wie Youtube haben auf der Wii U inzwischen als Apps tatsächlich ein Zuhause gefunden – von den ursprünglichen Plänen, die unter einer prominent im Startmenü unter dem Namen TVii platzierten Funktion hätten zusammengefasst werden sollen, gingen aber nur die wenigsten auf. In Europa war das primär deswegen der Fall, weil die je nach Land stark unterschiedlichen rechtlichen Bedingungen bezüglich des Streamings von Inhalten viele der von Nintendo erdachten Ideen unmöglich machten. Tatsächlich erhielt die TVii-App bei uns niemals eine Funktion, vor einigen Monaten schließlich wurde das Homescreen-Icon klammheimlich per Update entfernt. In Japan war die Situation ähnlich verfahren. Alles, was Wii-U-Besitzer dort mit der App anfangen konnten, war, einen virtuellen Fernsehprogrammführer aufzurufen. Nur in den Vereinigten Staaten wurde der Dienst annähernd so umgesetzt wie ursprünglich geplant, fand aber auch dort kaum Nutzer. Das liegt nicht zuletzt daran, dass sowohl die Konkurrenzkonsolen als auch die diversen Smart-TV-Anbieter ähnliche, jedoch umfangreichere und zumeist auch komfortablere Dienste zu bieten haben. Nun zog Nintendo die Konsequenzen und stellte den Dienst Mitte August sowohl in Japan als auch in Amerika endgültig ein. Die Streaming-Apps werden aber auch in Zukunft weiterhin anwählbar sein – nun eben separat und nicht mehr unter TVii zusammengefasst. Es bleibt abzuwarten, ob Nintendo mit der kommenden Hardware NX versuchen wird, den hier verlorenen Boden wieder gutzumachen, oder ob der Multimediagedanke nun endgültig der Vergangenheit des Unternehmens angehört.

Ursprünglich wollte Nintendo TVii als Multimedia-Schaltzentrale auf der Wii U etablieren. Dieser Plan scheiterte jedoch vor allem in Europa schon sehr früh.

RESIDENT EVIL 2: HINWEISE AUF REMAKE

Biz Serien-Produzent Yoshiaki Hirabayashi präsentierte Capcom seine Ideen zum Spiel.

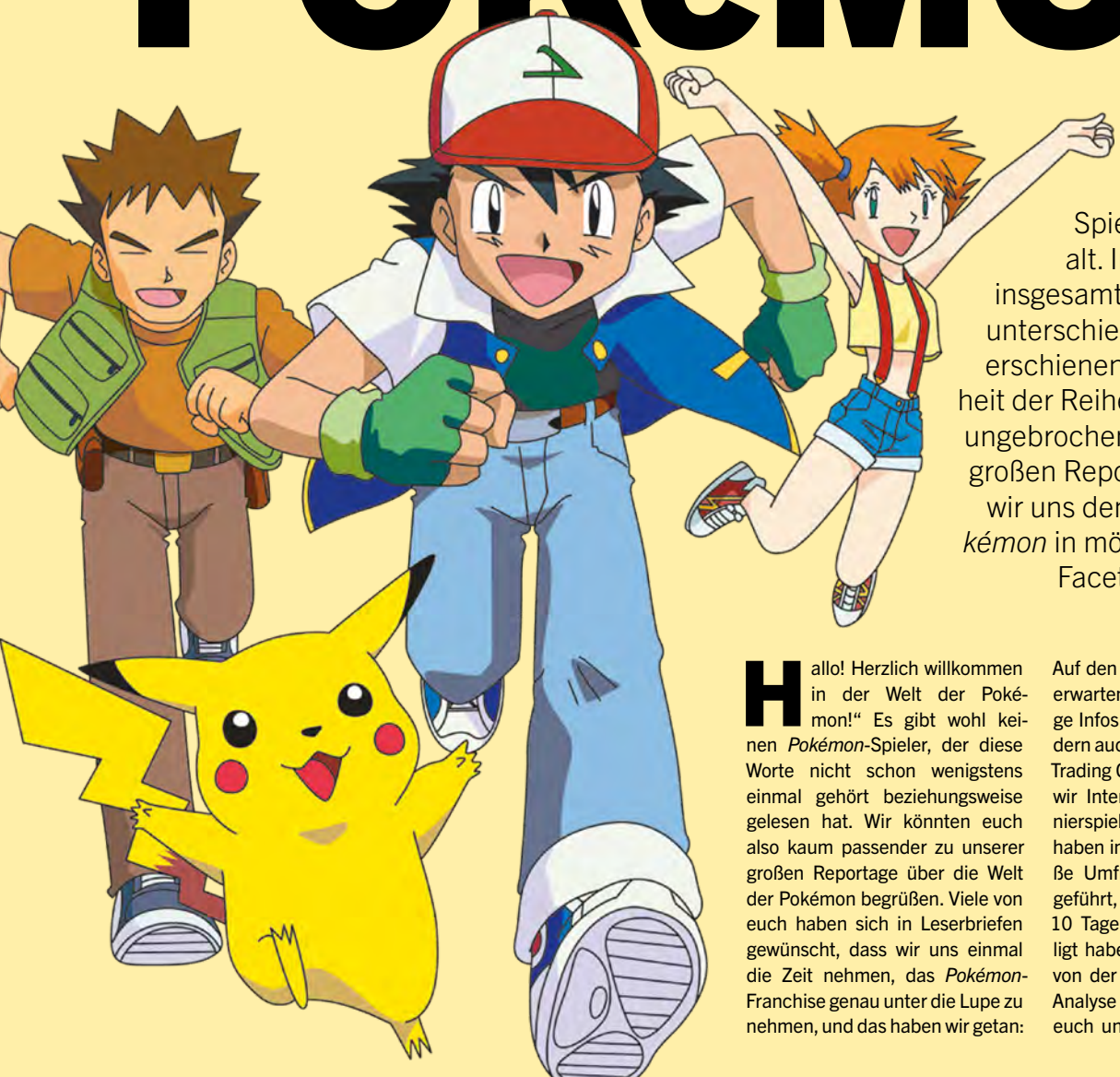
Das Gamecube-Remake des ersten *Resident Evil* wurde kürzlich für PS4, Xbox One und PC umgesetzt. Produzent Yoshiaki Hirabayashi ließ nun verlautbaren, dass er gleich nach Abschluss der Entwicklung angefangen hatte, Ideen für ein ähnlich aufpoliertes Remake des unter Serienfans besonders beliebten zweiten Teils zu sammeln und an die Entscheidungsträger bei Publisher Capcom heranzutragen. Ob diese Bemühungen Früchte trugen, ist bisher noch nicht bekannt. Jedoch bewies Capcom schon mit der kürzlich erfolgten Ankündigung der Neuauflage von *Resident Evil Zero*, dass man die älteren Teile der Reihe nicht in Vergessenheit geraten lassen möchte. Im Falle von *Resident Evil 2* würde ein Remake aber wohl deutlich mehr Entwicklungsaufwand erfordern – von diesem existiert bisher nämlich, anders als bei *Resident Evil* und *Resident Evil Zero*, abseits der originalen Fassung für die erste Playstation keine weitere, technisch auch heute noch adäquate Version. Zu hoffen bleibt zudem, dass eine solche Neuauflage diesmal auch für Nintendos Wii U umgesetzt werden würde.

ZOMBIU KOMMT FÜR PS4, XBOX ONE UND PC

Biz Der gefloppte Titel hofft auf der Konkurrenz-Hardware auf einen zweiten Frühling.

Zum Start der Wii U unterstützte kaum ein Hersteller die Konsole so stark wie Ubisoft. Das Vorzeigeprojekt dieser Offensive war ohne Frage *ZombiU*. Der Wii-U-exklusive Survival-Horror-Titel hatte einige Macken, gefiel aber durch das kompromisslos harte Gameplay sowie die dichte Atmosphäre und erarbeitete sich einige treue Fans. Allerdings waren's derer dann doch zu wenig, denn für Ubisoft entpuppte sich das Spiel als ordentlicher finanzieller Flop. Fast drei Jahre nach dem ursprünglichen Release versucht man nun durch Umsetzungen des Titels auf die Konkurrenzplattformen sowie auf den PC doch noch ein wenig aus der Marke rauszuholen – nun mit dem schlichten Titel *Zombi* sowie natürlich ohne die interessanten Gamepad-Features des Originals. Neben technischen Verbesserungen gibt es auch einige Anpassungen am Gameplay, im Kern soll das Abenteuer aber der Ursprungsfassung treu bleiben.

FASZINATION POKéMON



2016 wird die *Pokémon*-Spielereihe 20 Jahre alt. In dieser Zeit sind insgesamt 80 Spiele in den unterschiedlichsten Genres erschienen und die Beliebtheit der Reihe ist nach wie vor ungebrochen. Im Zuge dieser großen Reportage versuchen wir uns dem Phänomen *Pokémon* in möglichst all seinen Facetten anzunähern.

Hallo! Herzlich willkommen in der Welt der Pokémon!“ Es gibt wohl keinen *Pokémon*-Spieler, der diese Worte nicht schon wenigstens einmal gehört beziehungsweise gelesen hat. Wir könnten euch also kaum passender zu unserer großen Reportage über die Welt der Pokémon begrüßen. Viele von euch haben sich in Leserbriefen gewünscht, dass wir uns einmal die Zeit nehmen, das *Pokémon*-Franchise genau unter die Lupe zu nehmen, und das haben wir getan: Auf den kommenden neun Seiten erwarten euch nicht nur eine Menge Infos zu den Videospielen, sondern auch zum Anime, Manga und Trading Card Game. Zudem haben wir Interviews mit zwei Profi-Turnierspielern zu bieten – und wir haben im Juli im Internet eine große Umfrage zu *Pokémon* durchgeführt, an der sich innerhalb von 10 Tagen über 3.200 Fans beteiligt haben! Wir waren überwältigt von der großen Resonanz. In der Analyse der Umfrage verraten wir euch unter anderem, welche Edi-

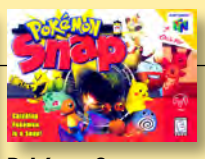
Timeline

Pokémon Blau
Juni 1999

Pokémon Rot
Oktober 1999

Pokémon Stadium
April 2000

Pokémon Gelb
Juni 2000



Pokémon Snap
September 2000

1999 2000

Die Pokémon haben es nicht nur in die Herzen von Spielern auf der ganzen Welt, sondern sogar in luftige Höhen geschafft: 2014 flog die Fußballmannschaft Japans mit einem Flieger im ungewöhnlichen *Pokémon*-Design zur Weltmeisterschaft.

Zum Knuddeln: Mittlerweile dürfte es unzählige Plüschfiguren von Pikachu und anderen Pokémon geben.

tion die beliebteste ist oder – der Klassiker – welches das absolute Lieblings-Pokémon aller Teilnehmer war. Aber genug der Vorrede: Es gibt viel zu erzählen, lasst uns anfangen!

Der Weg zum Welterfolg

Zuerst ein wenig Grundwissen: *Pokémon* wurde vom Japaner Satoshi Tajiri erfunden, der in seiner Freizeit gerne Insekten fing, diese zeichnete und dann gegeneinander antreten ließ. 1982 gründete er mit Freunden das Magazin Game Freak – das heute natürlich kein Magazin mehr ist – und machte sich zusammen mit Creatures Inc. daran, die ersten beiden *Pokémon*-Spiele *Rot* und *Grün* (in Deutschland *Rot* und *Blau*) zu entwickeln. 1996 kamen diese in Japan auf den Markt. Nintendo kümmerte sich um den Vertrieb und lieferte zunächst 200.000 Spiele aus – von einem großen Erfolg ging damals niemand aus.

Von da an ging es allerdings steil bergauf: *Pokémon* wurde in kurzer Zeit DER Renner bei den Kindern und Jugendlichen, 1998 auch in den USA und 1999 schließlich in Europa. Dadurch dass *Pokémon* zwei Jahre früher in Japan erschienen war, konnten die westlichen Märkte fast unmittelbar mit Merchandise und begleitenden Produkten versorgt werden: Neben den Videospielen gab es plötzlich auch ein passendes Sammelkartenspiel, eine Anime-Serie und den ersten von mittlerweile 18 Kinofilmen. Aber: Was in Japan über einen Zeitraum von drei Jahren veröffentlicht wurde, traf Europa und dort auch Deutschland innerhalb eines guten halben Jahres (Anime: September 1999, Spiele: Oktober 1999, TCG: Dezember 1999, Kinofilm: April 2000)! Der Kontinent wurde förmlich mit *Pokémon* überschwemmt.

Nintendos stärkstes Zugpferd

So dauerte es denn auch nicht lange, bis es auf den Schulhöfen Deutschlands kaum noch ein anderes Thema gab als die Taschenmonster. Man kämpfte, man tauschte – und zwar nicht nur innerhalb der Spiele mit virtuellen Daten, sondern eben auch Sammelkarten oder Sticker, die man sich von seinem Taschengeld am Kiosk gekauft hatte. Es gab Pokémon Staks, Pokémon Waps, Lamincards, Brettspiele, Kleidung, Plüschfiguren, virtuelle Pokédexe … Die PokéMania hatte scheinbar keine Grenzen. Wer wollte, konnte seine ganze Freizeit mit den Figuren aus Fernost verbringen – und es wollten viele. Das wiederum führte dazu, dass es noch mehr *Pokémon*-Produkte gab, denn was unter dem Namen *Pokémon* vertrieben wurde, verkaufte sich wie geschnitten Brot. Auch die N-ZONE sprang damals auf den Zug mit auf und gründete die „Pokémon Zone“ als eigenen Heftteil – wirtschaftlich eine sehr vernünftige Entscheidung.

Experten sehen rückblickend vor allem diese Omnipräsenz von *Pokémon* als Grund für den riesigen Erfolg an. Erreicht wurde das durch geschicktes Marketing – denn es war natürlich kein Zufall, dass man sich den Taschenmonstern kaum noch entziehen konnte. Axel Herr, der damalige Managing Director von Nintendo Deutschland, erklärte dazu im Dezember 2000 gegenüber dem NDR-Magazin „Panorama“: „Das Geheimnis daran liegt zum einen in der Markteinführung, es ging ja mit der Fernsehserie los. Und diese gleichen Pokémon finden Sie auch im Videospiel wieder, in

Pokémon Pinball
Oktober 2000

Pokémon Trading Card Game
Dezember 2000

Pokémon Gold & Silber
April 2001

Pokémon Crystal
November 2001

Pokémon Mini
März 2002

Pokémon Rubin und Saphir
Juli 2003

2000 2003

Zum Fürchten: Glurak zählt zu den stärksten und beliebtesten Pokémon.

In *Pokémon Mystery Dungeon* können wir uns auch mit legendären Pokémon anfreunden: Palkia schließt hier den extrem kniffligen Dungeon Verhängnisturm ab.

den Sammelkarten und in allem anderen. Und das ist eigentlich das Erfolgsgeheimnis hinter *Pokémon*. Also ein hochgradig integriertes aufeinander abgestimmtes Marketing rund um das Thema *Pokémon* herum."

Pokémon schaffte es damals, den totgeglaubten Game Boy wiederzubeleben: Allein im Jahr 2000, also ein Jahr nach Erscheinen von *Pokémon Rot* und *Blau*, hatten sich die Game-Boy-Verkäufe in Deutschland um 46 % erhöht. Noch deutlicher wird die Beliebtheit von *Pokémon*, wenn man sie ins Verhältnis setzt: So rechnete Nintendo 2001 mit zunächst einer Million Kunden für den neu vorgestellten Game Boy Advance in diesem Jahr, während man für die *Pokémon*-Editionen *Gold* und *Silber* von doppelt so vielen Käufern im gleichen Zeitraum ausging.

Pokémon in der Gesellschaft

Viele Erwachsene standen der zunehmenden *Pokémon*-Begeisterung der Kinder allerdings zunächst skeptisch und später mit Sorge gegenüber: Anstatt in den Schulpausen klassisch Fangen oder Fußball zu spielen, bildeten sich Menschentrauben um das Kind, das glücklich genug gewesen war, die seltene Sammelkarte Glurak aus einem Pack zu ziehen. Statt mit Federball- oder Tennisschläger bewaffneten sich Jungen und Mädchen jetzt mit Game Boy und Link-Kabel, um danach stundenlang auf einen kleinen Bildschirm zu starren und höchstens ihre Finger, aber auf keinen Fall mehr, zu bewegen.

So kam es auch dazu, dass *Pokémon* zunächst von einigen besorgten Eltern und hinterher offiziell an manchen Schulen in mehreren Ländern, darunter Deutschland und die USA, verboten wurde – an den Schulen allerdings eher das Sammelkartenspiel, weil es als süchtig machendes Glücksspiel angesehen wurde und es mitunter auch Kinder gab, die manche Karten so sehr besitzen wollten, dass sie sie einfach stahlen oder sogar zuschlugen. Nicht selten war *Pokémon* auch ein Grund für Mobbing: Dann nämlich, wenn sich ein Kind nicht mit diesem Thema befassen wollte oder es aus finanziellen Gründen nicht konnte. Das ist aber natürlich bei allen angesagten Dingen der Fall: Wer nicht mitreden kann, wird tendenziell ausgegrenzt. Diese negativen Aspekte von *Pokémon* sind zweifelsohne vorhanden, man kann sie aber nicht mit verlässlichen Zahlen belegen, dafür ist die Dunkelziffer zu hoch.

Umgekehrt bescheinigen wissenschaftliche Studien gerade in der jüngeren Zeit Videospielen allgemein und damit auch *Pokémon*, dass sie nachweislich etwa das Hirnvolumen vergrößern. Bei *Pokémon* kommt als sozialer Aspekt hinzu, dass man mit anderen Spielern zwingend tauschen muss, wenn man den Pokédex vervollständigen und sich nicht jede einzelne Edition selbst kaufen möchte. Dadurch steigen natürlich wiederum auch die Absatzzahlen der Spiele, womit wir wieder beim durchdachten Marketing von *Pokémon* angekommen sind.

Eine aktive Turnierszene

Das geschickte Marketing ist allerdings nicht der einzige Grund für den Erfolg der Taschenmonster. Es spielt sicher auch eine Rolle, dass die Spiele der Hauptreihe sich nicht nur an jüngere Spieler wenden – die mögen die niedlich gestalteten Wesen und finden es cool, in einer fremden Welt auf Abenteuerreise zu gehen, ohne dabei auf die Hilfe von Erwachsenen angewiesen zu sein. Mit dem tief gehenden Trainings- und Turniersystem sprechen die Titel aber auch ältere Spieler an. Über die Jahre hat sich so bis heute eine aktive Competitive-Szene entwickelt, in der man sich teilweise zum Spaß, teilweise aber auch auf großen Turnieren bekämpft. Neben zahlreichen von Fans organisierten Turnieren gibt es auch offizielle wie die *Pokémon*-Landesmeisterschaften im Video- und Sammelkartenspiel. Dort können die Bestplatzierten nicht nur die Anerkennung der Community für ihre durchdachten Strategien gewinnen, sondern auch echte Sachpreise. Und sie werden zur *Pokémon*-Weltmeisterschaft eingeladen, die dieses Jahr in Boston stattfindet, können sich dort die Stadt ansehen, sich mit den besten *Pokémon*-Spielern aus anderen Ländern

Pokémon Colosseum
Mai 2004

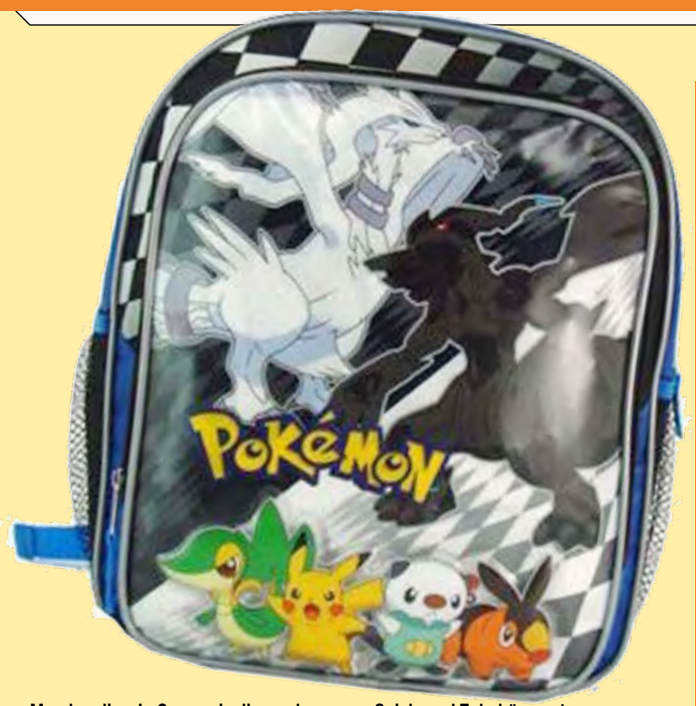
Pokémon Feuerrot & Blattgrün
Oktober 2004

Pokémon Dash
März 2005

Pokémon Smaragd
Oktober 2005

Pokémon Mystery Dungeon Team Rot & Team Blau
November 2006

2004 2006



Merchandise: In Cases wie diesem kann man Spiele und Zubehör verstauen – der *Pokémon*-Aufdruck dürfte vor allem für jüngere Fans ein Kaufargument sein.

austauschen und natürlich gegen sie antreten. Für diese Reportage haben wir mit den zwei aktuell sehr erfolgreichen Competitive-Spielern Markus Stadter und Wolfe Glick gesprochen: Die Interviews findet ihr in den beiden Extrakästen auf diesen Seiten.

Erfolgreich in vielen Bereichen

Heutzutage ist *Pokémon* immer noch ein großer Erfolg, die Zeiten des großen Hypes sind aber vorbei (immerhin gibt es in der N-ZONE auch keine Pokémon Zone mehr). Insgesamt ist es trotzdem sehr erstaunlich, in wie vielen Bereichen sich *Pokémon* etablieren konnte: Bis heute sind 24 Spiele innerhalb der Hauptreihe erschienen, seit der *Platin*-Edition 2009 kommt jährlich mindestens ein neues auf den Markt – und alle werden zu Verkaufsschlagern. Spin-offs gibt es über 50 (je nachdem, was man als Spiel ansieht, schwankt die Zahl etwas). Eine Übersicht über alle Spiele der Hauptreihe sowie einige ausgewählte Spin-offs findet ihr in unserer Timeline am unteren Rand dieses Artikels.

Neben immer neuen Merchandise-Produkten wie Plüschtieren gibt es mittlerweile 18 Anime-Staffeln mit über 880 Folgen, 18 Kinofilme (die in Deutschland allerdings seit dem vierten nur noch auf DVD veröffentlicht werden) sowie 67 TCG-Sets, die insgesamt über 7.000 verschiedene Sammelkarten beinhalten. Und all das wurde natürlich auch noch in Manga-Form umgesetzt, von denen es in Japan momentan über 80 gibt. Auf inoffizieller Seite gibt es zahlreiche Fan-Websites im Internet, die sich komplett dem Thema *Pokémon* widmen und damit in einigen Fällen selbst so erfolgreich geworden sind, dass sie über Werbeeinnahmen einiges an Geld einehmen

INTERVIEW MIT MARKUS STADTER

Markus Stadter (20) wohnt bei Fürth und hat dieses Jahr bei den nationalen Pokémon-Meisterschaften in Großbritannien Platz 1 belegt. Das Gleiche gelang ihm auch letztes Jahr in Deutschland. Er ist ein Vertreter Deutschlands bei der Pokémon-WM, die diesen Monat in Boston stattfindet.

N-ZONE: Danke, dass du dir die Zeit nimmst, Markus! Kannst du für alle Leser, die noch nicht auf einer *Pokémon*-Weltmeisterschaft waren, die Atmosphäre dort beschreiben?

Markus Stadter: Bei den Weltmeisterschaften kommen die besten Spieler aus den USA, Europa, Asien und Australien zusammen. Man sieht sich schon vor dem eigentlichen Start der WM ein bisschen und hat Zeit, sich auszutauschen oder sich die Stadt anzuschauen, in der man gerade ist. Abseits des Turniers herrscht eigentlich immer eine lockere Atmosphäre und wir freuen uns, dass wir uns treffen. Im Wettbewerb selbst setzen wir dann aber natürlich trotzdem alles daran, zu gewinnen! Aber alleine dadurch, wie das Spiel *Pokémon* aufgebaut ist, ist es sehr schwierig, Erfolg zu planen und sich auf den Gegner einzustellen. Manche japanischen Strategien werden hier zum Beispiel überhaupt nicht verwendet und umgekehrt.

N-ZONE: Moment, es gibt je nach Land manchmal unterschiedliche Strategien? Wie kann ich mir das vorstellen?

Markus Stadter: Das japanische Turniersystem unterscheidet sich von dem in den USA oder Europa. Da wird alles im „Best of one"-Format ausgetragen, wer also das erste Spiel gewinnt, ist weiter oder bekommt Punkte. Dadurch kann man natürlich viel besser überraschende Taktiken verfolgen, die der Gegner so nicht kommen sieht – beim „Best of three", dem Format, das auch bei den nationalen Meisterschaften verwendet wird, ist das schon viel schwieriger, weil man ja zwei Spiele gewinnen muss, um weiterzukommen. Und wenn der Gegner dann im ersten Kampf deine Strategie durchschaut hat, kann er seine eigene Strategie darauf einstellen und du holst eben nicht mehr als einen Sieg raus.

N-ZONE: Was braucht es deiner Meinung nach, um im Competitive-Bereich in *Pokémon* erfolgreich zu sein?

Markus Stadter Man braucht allgemein logisches Verständnis und einen gewissen Competitive Drive. Es gibt viele, die vor allem ihre Lieblingspokémon einsetzen wollen. Das kann schon mal funktionieren, in der Regel muss man sich aber von solchen Gedanken lösen, mehr auf die Zahlen achten und darf sich auch nicht scheuen, fremde Teams nachzubauen. Erst wenn man die Strategien der Besten nachvollziehen kann, kann man auch selber gute Strategien entwickeln.

N-ZONE: Danke für das Interview, Markus! Wir wünschen Dir alles Gute für die Weltmeisterschaft 2015!

Pokémon Ranger
April 2007

Pokémon Diamant & Perl
Juli 2007

Pokémon Platin
März 2009

Pokémon Rumble
November 2009

Pokémon Heartgold &Soulsilver
März 2010

Pokémon Schwarz & Weiß
März 2011

2007 **2011**

Mega-Glurak X – hier als Plastikfigur – ist vom Typ Drache. Das freut Fans, die schon immer der Meinung waren, dass Glurak diesen Typ verdient.

können. Warum der Hype vorüber ist? Das hat sicher damit zu tun, dass es heutzutage auch durch die zunehmende Technologisierung viele andere Spiele gibt, für die sich Kinder eher interessieren. Auch die Omnipräsenz hat abgenommen: RTL II hat den Anime 2013 endgültig abgesetzt, mittlerweile hat er auf ProSieben Maxx ein neues Zuhause gefunden. *Pokémon* war und ist aber dennoch ein nicht zu unterschätzender Wirtschaftsfaktor!

Firmenwirrwarr um die Marke

Wir haben ganz zu Beginn schon angesprochen, dass Game Freak die ersten *Pokémon*-Spiele entwickelte und Nintendo sie vertrieb. Neben diesen beiden Firmen existieren außerdem noch Creatures Inc. und The Pokémon Company, die alle bestimmte Rechte an der Marke *Pokémon* halten. Welche Firma wofür zuständig ist und wer welche Rechte hält, ist vielen Fans allerdings nicht klar. Bis sie den nächsten Abschnitt gelesen haben! Das *Pokémon*-Franchise an sich gehört zu Teilen Nintendo, Game Freak und Creatures Inc. Nur der Mario-Konzern selbst hält darüber hinaus aber die Rechte am *Pokémon*-Logo und allen *Pokémon*-Namen – ohne Zustimmung von Nintendo darf also kein Spiel beispielsweise einen Charakter beinhalten, der Pikachu oder Arceus heißt.

Hinter The Pokémon Company (TPC) verbergen sich wiederum keine anderen Firmen als die bereits oben erwähnten Nintendo Co. Ltd., Game Freak und Creatures Inc.: Diese drei haben TPC gemeinsam gegründet und ihnen gehört die Firma. Der Zweck von TPC besteht laut der offiziellen Website der Firma darin, das *Pokémon*-Erlebnis „frisch und spaßig" zu gestalten. Darüber hinaus kümmert sich TPC ganz praktisch um Verwaltungsaufgaben wie Lizenzvergaben, Marketing oder Events rund um *Pokémon* – und versucht dabei, die Interessen seiner drei Anteilseigner bestmöglich zu vertreten. Um das Ganze noch verwirrender zu machen, gehört Creatures auch noch anteilig zu Nintendo!

Was die Entwicklung neuer Spiele angeht, so wird jeder Titel der Hauptreihe von Game Freak programmiert. Nintendo ist deren Publisher und übernimmt ansonsten Nebenaufgaben wie die Lokalisierung. Wann immer einem *Pokémon*-Spiel zudem spezielle Hardware beiliegt – wie der Game Boy Advance Wireless-Adapter oder der Pokéwalker – kann man davon ausgehen, dass Nintendo diese Hardware mitentwickelt hat. Creatures Inc. entwickelt heute nur noch einige Spinoffs wie *PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer*. Den Haupt-Fokus legt die Firma abseits der Videospiele auf die Vermarktung des Trading Card Games.

Heißt zusammengefasst: Nintendo hält zwar einen großen Anteil der Rechte an *Pokémon*, ohne Game Freak und Creatures Inc. funktioniert das *Pokémon*-Franchise aber nicht. Genauso wenig können die beiden Letztgenannten aber natürlich auf Nintendo verzichten – das Rechtswirrwarr um *Pokémon* ist also ein Geben und Nehmen und keine der beteiligten Firmen kann völlig im Alleingang irgendetwas durchsetzen.

Max Drews/Lukas Schmid

INTERVIEW MIT WOLFE GLICK

Der Amerikaner Wolfe Glick (19) ist momentan der beste *Pokémon*-Spieler in den Staaten, wenn man nach den offiziell verteilten Punkten geht – und wird natürlich ebenfalls an den Weltmeisterschaften teilnehmen! Er bildet mit Markus Stadter ein internationales Trainingsteam, um Strategien und Teamzusammenstellungen zu erproben.

N-ZONE: Wolfe, du als Turnier-Veteran: Hast du Tipps für Spieler, die gerade neu ins Competitive-Geschehen einsteigen wollen? Was sollten sie beachten?

Wolfe Glick: Ja, sie sollten sich unbedingt online umschauen! Anfangs kann die schiere Menge an Infos, die es dort gibt, etwas einschüchternd wirken, aber es gibt wirklich viele Tutorials und auch hilfsbereite Leute. Das ist ein guter Weg, um in die Szene einzusteigen.

N-ZONE: Kannst du dir vorstellen, *Pokémon* irgendwann so professionell zu spielen, dass du einen Beruf daraus machst?

Wolfe Glick: Nein. Ich möchte *Pokémon* auf jeden Fall nur als Hobby behalten. Erstens sind die Preisgelder nicht hoch genug, um daraus seinen Lebensunterhalt zu finanzieren, und zweitens möchte ich in meinem Leben mehr tun, als jeden Tag nur *Pokémon* zu spielen. Ich glaube, es ist wichtig, eine Balance zu finden: Einerseits kann man ruhig spielen, aber andererseits sollte Spielen nicht das Einzige sein, was man tut.

N-ZONE: Wie stehst du zu Cheating im Turniergeschehen? Ist es in Ordnung, wenn Spieler sich Pokémon mit perfekten Werten zusammenstellen?

Wolfe Glick: Wenn jemand wirklich wenig Zeit hat und sein Team für ein Turnier auf den letzten Drücker erstellt, habe ich kein großes Problem damit. Denn man spart dadurch zwar Zeit im Training, hat im Turnier selbst aber keinerlei Vorteil.

N-ZONE: Vielen Dank für das Gespräch und alles Gute für die WM!

Pokémon Conquest
Juli 2012

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Oktober 2012

Pokémon X & Y
Oktober 2013

Pokémon Art Academy
Juli 2014

Pokémon Omega Rubin & Pokémon Alpha Saphir
November 2014

2012 2014

DIE GROSSE POKÉMON-UMFRAGE

Raum für die Fans: Wir präsentieren die interessantesten Ergebnisse unserer *Pokémon*-Umfrage!

Wie erwähnt, haben wir im Juli eine große Umfrage im Internet gestartet, in der es um das gesamte *Pokémon*-Franchise ging. Nach zehn Tagen hatten sich insgesamt exakt 3.205 Fans an der Umfrage beteiligt – allen Teilnehmern möchten wir an dieser Stelle einen großen Dank aussprechen! Außerdem bedanken wir uns beim Youtuber Suishomaru sowie bei www.bisafans.de, die auf unsere Umfrage aufmerksam gemacht und ihr so die hohe Teilnehmerzahl erst ermöglicht haben. Wenn ihr euch alle Ergebnisse der Umfrage ansehen wollt, könnt ihr das im Internet tun: Scannt dazu einfach nebenstehenden QR-Code mit einem Handy ein oder besucht https://goo.gl/gQjCXq.

Max Drews

DIE BELIEBTESTEN SPIELE

Über 80 Spiele in bald 20 Jahren *Pokémon*-Geschichte – gar nicht so leicht, da seinen Favoriten auszuwählen! Welche Haupt-Edition und welcher Ableger haben die Nase vorn?

Welches Spiel aus der Pokémon-Hauptreihe gefällt dir am besten?	
Pokémon Omega Rubin und Alpha Saphir	20,2 %
Pokémon X und Y	16,1 %
Pokémon Goldene Edition HeartGold und Silberne Edition SoulSilver	10,6 %
Pokémon Smaragd-Edition	10,3 %
Pokémon Rubin-Edition und Saphir-Edition	7,5 %
Pokémon Platin-Edition	6,4 %
Pokémon Diamant-Edition und Perl-Edition	5,4 %
Pokémon Goldene Edition und Silberne Edition	5,3 %
Pokémon Rote Edition und Blaue Edition	3,8 %
Pokémon Kristall-Edition	3,5 %
Pokémon Feuerrote Edition und Blattgrüne Edition	3,1 %
Pokémon Gelbe Edition	2,9 %
Pokémon Schwarze Edition 2 und Weiße Edition 2	2,7 %
Pokémon Schwarze Edition und Weiße Edition	2,3 %

In der Umfrage ganz vorne lagen in der Gunst der Fans die neuesten *Pokémon*-Editionen: *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* sichern sich mit 20,2 % den ersten Platz unter den beliebtesten Spielen der Hauptreihe. Auf Platz 2 folgen *Pokémon X* und *Y* mit 16,1 %. Platz 3 belegen mit 10,6 % die *Goldene Edition HeartGold* und *Silberne Edition SoulSilver* – und nur neun Leute weniger, nämlich 329, wählten *Pokémon Smaragd* als ihre Lieblingsedition aus.

Nach den Spin-offs fragten wir separat und die verschiedenen Teile von *Pokémon Mystery Dungeon* schnitten dort mit Abstand am besten ab: *Erkundungsteam Himmel* ist für 15,6 % der Teilnehmer der beste *Pokémon*-Ableger, mit 14,9 % folgen dicht dahinter die *Erkundungsteams Rot* und *Blau* auf Platz 2. Immerhin mehr als einem Zehntel aller Teilnehmer (10,9 %) gefallen *Erkundungsteam Zeit* und *Dunkelheit* am besten. Abseits von *Mystery Dungeon* sind *Pokémon Stadium*, *Pokémon Colosseum* und *Pokémon XD* (7,8 %, 7 % und 6 %) am beliebtesten – allesamt Spiele, in denen man seine Pokémon als 3D-Modelle betrachten kann.

Welches Pokémon-Spin-off gefällt dir am besten?	
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel	15,6%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot und Team Blau	14,9%
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Zeit und Erkundungsteam Dunkelheit	10,9%
Pokémon Stadium	7,8 %
Pokémon Colosseum	7,0 %
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	6,0 %
Pokémon Trading Card Game	5,2 %
Pokémon Snap	4,8 %
Pokémon Ranger: Finsternis über Almia	3,7 %
Pokémon Stadium 2	3,5 %
Pokémon Ranger	3,1 %
Pokémon Battle Revolution	2,3 %
Pokémon Ranger: Spuren des Lichts	2,0 %
Pokémon Shuffle	1,8 %
Pokémon Mystery Dungeon: Portale in die Unendlichkeit	1,7 %
Pokémon Rumble World	1,7 %
PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer	1,6 %
Pokémon Art Academy	1,3 %
Pokémon Pinball	1,2 %
Sonstige	3,9 %

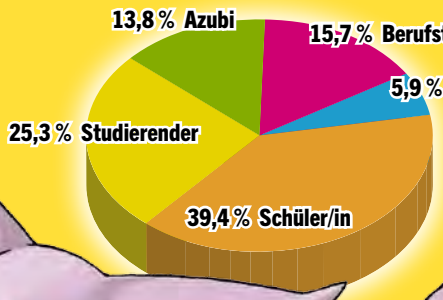
VERSCHIEDENES

Was glaubt ihr? Hat wohl die Mehrheit der Fans schon wenigstens einmal den Pokédex vervollständigt? Und gibt es mehr Sammler oder mehr Competitive Player? Die Antworten auf diese Fragen gibt es an dieser Stelle!

Das Lieblings-Pokémon unserer Teilnehmer ist mit Abstand Glurak, gefolgt von Lucario auf Platz 2 und Guardevoir auf Rang 3. Überraschend: Pikachu als Maskottchen landete nur auf Rang 8! Ansonsten schnitten Endentwicklungen von Starter-Pokémon wie Lohgock, Sumpex und Gewaldro ganz ordentlich ab und auch viele allgemein beliebte Pokémon wie Arkani und Evoli schafften es in die Top 15. Insgesamt wählte knapp ein Drittel aller Teilnehmer ein Pokémon aus den beliebtesten 15 aus.

Die Top 15 Lieblingspokémon		
1	Glurak	6,7 %
2	Lucario	3,2 %
3	Guardevoir	2,9 %
4	Arkani	2,5 %
5	Absol	2,4 %
6	Nachtara	2,3 %
7	Evoli	2,2 %
8	Pikachu	1,9 %
9	Gengar	1,5 %
10	Schiggy	1,5 %
11	Glumanda	1,5 %
12	Dragoran	1,5 %
13	Lohgock	1,4 %
14	Sumpex	1,4 %
15	Gewaldro	1,3 %

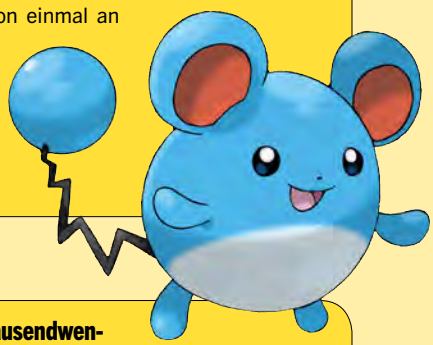
Wie ist dein aktueller Berufsstatus?



Das Gros aller Teilnehmer (drei Viertel, 75,2 %) sind männlich, ein Viertel entsprechend weiblich. Knapp über die Hälfte (51,3 %) sind zwischen 16 und 20 Jahren alt, die andere Hälfte besteht überwiegend aus Fans über 20. Der älteste Teilnehmer ist 35 Jahre alt. Dementsprechend gehen die meisten Personen (39,4 %) auch noch zur Schule, etwa ein Viertel studiert und 15 % sind bereits berufstätig.

Am ausgeglichensten wurde die Frage nach der Vervollständigung des Pokédex beantwortet: Am Ende stellte sich heraus, dass knapp über die Hälfte aller Spieler es bisher noch nicht geschafft hat, wenigstens einmal den Pokédex zu vervollständigen (50,7 %). Geschafft haben es entsprechend 49,3 %. Wobei die Spieler, die es schon einmal geschafft haben, nicht einfach nur die 150 Pokémon in *Pokémon Rot*, *Blau* und *Gelb* geschnappt haben, sondern das höchste Ziel eines jeden Pokémon-Sammlers auch in späteren Editionen wie *Diamant*, *Perl* und *Platin* erreichten (wo es immerhin schon 493 Exemplare zu fangen gilt). Einige gaben sogar an, jedes Einzelne der aktuell bekannten 718 Pokémon ihr Eigen nennen zu können (Event-Pokémon nicht eingerechnet).

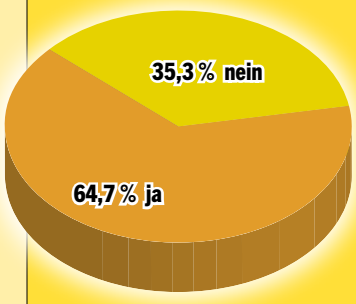
Insofern haben an unserer Umfrage deutlich mehr Pokémon-Sammler als Pokémon-Züchter teilgenommen: Denn nur gut ein Zehntel hat schon einmal an einem *Pokémon*-Turnier wie den VGCs teilgenommen. Generell spielen über 80 % der Teilnehmer die *Pokémon*-Spiele, um die Story zu erleben und den Champ der Liga zu besiegen. Etwas mehr als ein Viertel verbindet seine Spiele überhaupt mit dem Internet, um Online-Angebote wie die Global Trade Station (GTS) zu nutzen.



POKÉMON IN DER GESELLSCHAFT

Der Einfluss von *Pokémon* auf die Gesellschaft ist – obgleich der wahnsinnige Boom um die Jahrtausendwende der Vergangenheit angehört – auch heute noch vorhanden. Aber eher im positiven oder negativen Sinn?

Hast du durch Pokémon neue Freunde kennengelernt?



Gute Nachrichten für die Pokémon-Entwickler: Über 90 % (!) unserer Umfrage-Teilnehmer gehen davon aus, dass sie auch in zehn Jahren noch *Pokémon* spielen werden. Außerdem ein Gütesiegel für unsere Gesellschaft: Etwa zwei Drittel haben durch *Pokémon* schon neue Freunde kennengelernt, und nur 14,7 % sind Opfer von Mobbing geworden, weil sie *Pokémon* spielen. Interessant: Obwohl 92,2 % der Teilnehmer persönlich nicht finden, dass sie zu alt für *Pokémon* seien, glauben 68 %, dass ihr Umfeld (also z. B. Freunde, Familie oder Bekannte) durchaus davon ausgeht, dass sie sich in ihrem Alter lieber mit etwas anderem beschäftigen sollten.

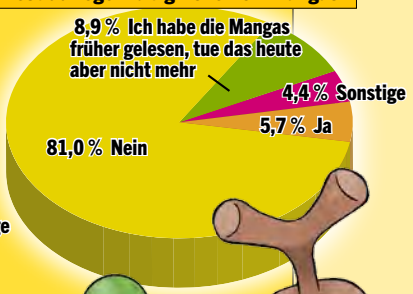
Wenn du dich entscheiden müsstest: Würdest du eher verzichten auf Pokémon oder auf ... (Mehrfachnennungen erlaubt)	
Fernseher	50,1 %
Schulsachen	38,1 %
all deine Bücher	32,5 %
Handy/Smartphone	27,3 %
Musiksammlung	23,2 %
den nächsten Ausflug mit Freunden	16,8 %
Alle oben genannten Dinge sind mir wichtiger als Pokémon	15,6 %
all deine restlichen Videospiele	14,8 %
Computer	9,8 %

ABSEITS DER VIDEOSPIELE

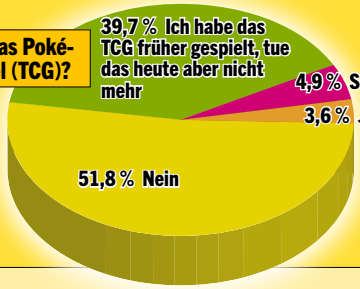
Für unsere umfassende Reportage blickten wir über den Spiele-Tellerrand und fragten nach TCG, Anime und Manga.

Wie beliebt sind Anime, Manga und das Sammelkartenspiel bei den Fans? Hier zeigt sich, dass der Manga von nur sehr wenigen Fans gelesen wird: Nur jeder fünfte Teilnehmer hat schon mal in einen reingeblättert. Den Anime haben dagegen früher fast drei Viertel der Fans geschaut, heute tut das aber nur noch jeder zehnte. Das Sammelkartenspiel schneidet noch schlechter ab: Nur 3,6 % spielen es aktiv, über die Hälfte ist noch nie damit in Berührung gekommen. Ziemlich exakt zwei Drittel unserer Umfrageteilnehmer haben Plüschfiguren oder ähnliches Merchandise zu *Pokémon* bei sich zu Hause.

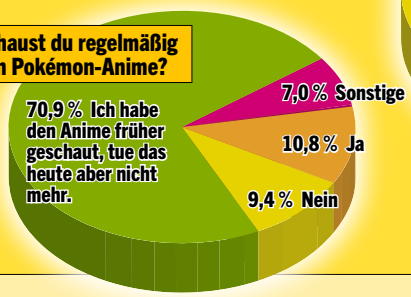
Liest du regelmäßig Pokémon-Mangas?



Spielst du regelmäßig das Pokémon-Sammelkartenspiel (TCG)?



Schaust du regelmäßig den Pokémon-Anime?



MEINUNGEN ZU DEN SPIELEN

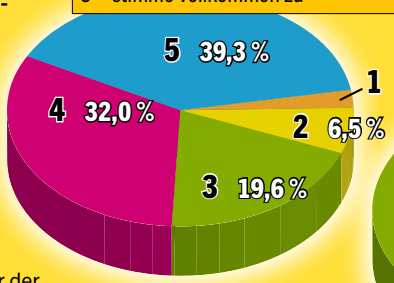
Nostalgie oder Innovation – werden die alten *Pokémon*-Spiele besser bewertet als die neuen?

Wir haben die Fans auch um ihre Meinung zu verschiedenen Aussagen über die Spiele gebeten. Dabei haben sich teilweise sehr interessante Ergebnisse abgezeichnet. Zwei Aussagen, denen sehr viele Fans voll zugestimmt haben, sind:
„Jeder Spieler sollte eine legale, realistische Möglichkeit haben, alle Pokémon zu erhalten (auch Event-Pokémon).“
„Es sollte wieder ein Spiel geben, in dem man mehr als eine Region bereisen kann.“

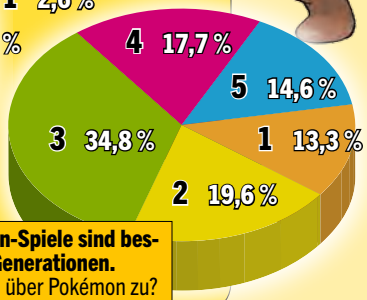
Dagegen wurde folgenden Aussagen meist vehement widersprochen:
„Pokémon? Für mich gibt es da nur 151!“
„Pokémon ist ein Spiel für kleine Kinder.“

Unsere Umfrageteilnehmer bewiesen nicht nur damit auch einen differenzierten Blick auf das Franchise und zeigten sich nicht als „Fanboys“ nur der ersten Spiele: Die meisten sehen nämlich die älteren Spiele auf einem Niveau mit den neueren und würden nicht sagen, dass die einen oder die anderen generell besser sind. Da ist man aus Foren teilweise andere Aussagen gewohnt!

Pokémon hat die Videospielwelt nachhaltig verändert. Inwieweit stimmst du der Aussage über Pokémon zu? 1 = stimme überhaupt nicht zu, 5 = stimme vollkommen zu



Die heutigen, aktuellen Pokémon-Spiele sind besser als die früheren der ersten Generationen. Inwieweit stimmst du der Aussage über Pokémon zu? 1 = stimme überhaupt nicht zu, 5 = stimme vollkommen zu



CHEATS IN POKÉMON

Action Replays oder interne Programmierfehler machen sie möglich – aber sollte man Cheats überhaupt einsetzen?

Zu guter Letzt haben wir auch das brisante Thema „Cheaten“ angesprochen. Hier gaben knapp 70 % aller Teilnehmer an, schon wenigstens einmal einen Cheat in einem *Pokémon*-Spiel verwendet zu haben. Dennoch halten nur etwa 25 % Cheaten in bestimmten Situationen für angebracht, und 40 % finden gar, dass Cheater der *Pokémon*-Community schaden. Die Top-3-Gründe für das Cheaten sind:

1. **Erhalt von Pokémon, die nicht frei für jeden Spieler verfügbar sind**
2. **Neugier darauf, was beim Cheaten eigentlich passiert**
3. **Erkundung spezieller Bereiche, die normalerweise nicht begehbar sind**

Viele Fans haben nach einmaligem Cheaten festgestellt, dass es sich für sie nicht lohnt, andere stehen allerdings dahinter und nutzen Cheats als Methode, um sich zum Beispiel das langwierige Training von Turnier-Pokémon zu ersparen. Das Thema bietet also auf jeden Fall genügend Stoff für kontroverse Diskussionsrunden unter den Fans, was sich wohl auch nicht so schnell ändern wird!

Hast du schon einmal gecheatet? (Mehrfachnennungen erlaubt)	
Nein	42,8%
Ja, mithilfe von spezieller Hardware	38,3%
Ja, indem ich interne Programmierfehler im Spiel ausgenutzt habe (z. B. Tweaking)	31,5%

Falls ja: Aus welchem Grund hast du gecheatet? (Mehrfachnennungen erlaubt)	
Ich wollte ein Pokémon erhalten, das ich auf anderem Wege nicht bekommen konnte (z. B. Event-Pokémon).	56,2%
Ich wollte sehen, was passiert.	39,3%
Ich wollte mir bestimmte Bereiche im Spiel ansehen, die ich ansonsten nicht hätte besuchen können.	29,8%
Ich wollte ein bestimmtes schillerndes Pokémon haben.	22,1%
Ich wollte mir die Mühe beim Trainieren meiner (Turnier-)Pokémon ersparen.	17,7%
Sonstige	11,8%

Dieses japanische Werbebanner (links) lässt durch den geschwärzten Hinweis auf ein neues, noch nicht angekündigtes Pokémon aufhorchen. Steht uns etwa ein neues Spiel der Hauptserie bevor?

POKÉMON WO GEHT DIE REISE HIN?

Hinsichtlich Spin-offs sind Fans der Taschenmonster gut versorgt. Neue Teile der Hauptreihe lassen hingegen auf sich warten – oder stehen sie etwa bereits kurz vor der Ankündigung? Wir tragen Fakten und Gerüchte zusammen und spekulieren, was auf Serien-Fans zukommt.

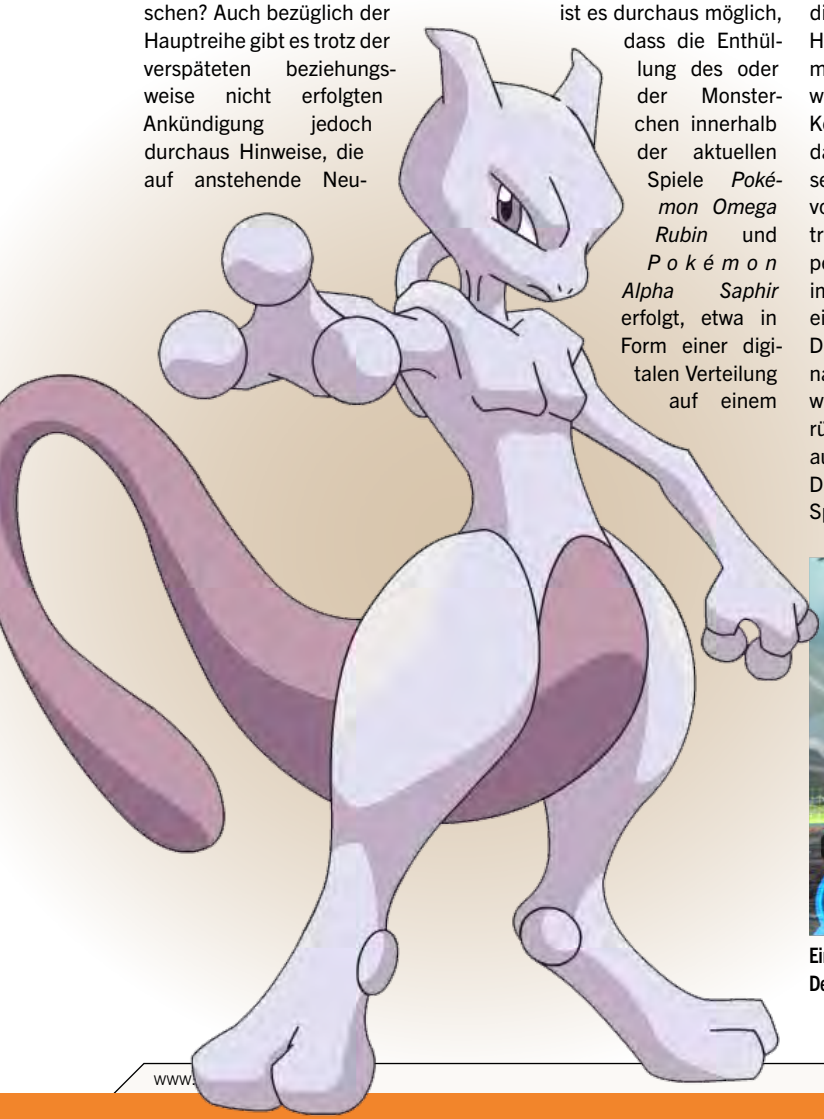
Gerne hätten wir im Rahmen unseres großen *Pokémon*-Specials an dieser Stelle eine Vorschau zu den kommenden neuen Teilen der Hauptreihe abgedruckt. Diese werden traditionell um diese Jahreszeit herum vorgestellt. Die Sache hat jedoch einen kleinen Haken: Entgegen dem üblichen Vorgehen Nintendos und der Entwickler wurde bisher noch nichts angekündigt. Möglicherweise erleben wir also eines jener seltenen Jahre ohne neue *Pokémon*-Rollenspiele? Vielleicht hat Nintendo inzwischen aber auch eine offizielle Ankündigung gemacht und führt unseren Artikel ad absurdum – in diesem Fall gibt's in der nächsten N-ZONE alles zu den Taschenmonsterabenteuern zu lesen, was man wissen muss. Über zu wenig Spielefutter können sich Serienfans angesichts zahlreicher Spin-offs jedoch dennoch kaum beschweren, in den letzten paar Monaten erschienen mit *Pokémon Shuffle* und *Pokémon Rumble World* gleich zwei Free2Play-Ableger für den 3DS – Ersterer wird in absehbarer Zeit auch für Smartphones und Tablets umgesetzt. Ganz ohne Free2Play steht hingegen Anfang 2016 der Dungeoncrawler *Pokémon Super Mystery Dungeon* an.

Ginge es nach dem bisher gefahrenen Schema, so würde das nächste *Pokémon*-Spiel kein Remake wie *Omega Rubin*/*Alpa Saphir* (links), sondern ein neues wie *X*/*Y* (rechts).

Anfang 2016 erscheint *Pokémon Super Mystery Dungeon* für den Nintendo 3DS. Generell war und ist derzeit die Dichte an *Poké*-Spin-offs ungewöhnlich hoch.

Neue Pokémon im Anflug

Ebenfalls sehr wahrscheinlich: Die Ankündigung der schon lange erwarteten Wii-U-Umsetzung von *Pokkén Tournament*, einem Arcade-Kampfspiel rund um die Monsterchen, das unter der Ägide der *Tekken*-Macher entstanden ist. Derzeit werden erste Testgeräte in den Vereinigten Staaten aufgestellt – ein Versuch, das Interesse der Spieler an dem Titel außerhalb Japans zu erforschen? Auch bezüglich der Hauptreihe gibt es trotz der verspäteten beziehungsweise nicht erfolgten Ankündigung jedoch durchaus Hinweise, die auf anstehende Neuigkeiten hinweisen. So ist nach dem Abspann des aktuell in den japanischen Kinos laufenden *Pokémon*-Films die Silhouette eines noch unbekannten Pokémons zu sehen. Fast gleichzeitig landete ein Werbeflyer in den Kaufhäusern Nippons, welcher diverse *Pokémon*-Figuren zeigt. Eine davon ist geschwärzt, mit dem Hinweis, dass es sich hierbei um ein neues, noch nicht offiziell präsentiertes Pokémon handelt. Nun ist es durchaus möglich, dass die Enthüllung des oder der Monsterchen innerhalb der aktuellen Spiele *Pokémon Omega Rubin* und *Pokémon Alpha Saphir* erfolgt, etwa in Form einer digitalen Verteilung auf einem Event oder schlicht als Downloadinhalt. Es wäre jedoch nicht das erste Mal, dass Nintendo mit neuen Pokémon zukünftige Abenteuer der Serie teasert beziehungsweise bewirbt. Gerade die Kinofilme wurden in dieser Hinsicht in der Vergangenheit oftmals entsprechend genutzt. Ein weiterer Hinweis mit tragischer Komponente ist die Tatsache, dass Satoru Iwata sich kurz vor seinem Tod mit Jun'ichi Masuda von der Pokémon Company getroffen hat – das richtete Jun'ichi per Twitter aus. Angeblich wurde im Rahmen dieser Begegnung eine neue Ausgabe von Nintendo Direct aufgenommen. Ob diese nach Iwatas Tod noch gesendet wird, ist fraglich. Falls die Gerüchte stimmen, ist jedoch davon auszugehen, dass die Inhalte der Direct in absehbarer Zeit mit der Spielerschaft geteilt werden.



Mit *Pokémon Shuffle* und *Pokémon Rumble World* starteten die Taschenmonster kürzlich in zwei Free2Play-Titeln durch. *Shuffle* erscheint auch schon bald für Mobile-Geräte.

Nächster Halt NX?

Ein letztes großes Mysterium stellt die Frage dar, auf welcher Konsole denn nun mit neuen Pokémon-RPGs zu rechnen wäre, gerade mit der NX-Hardware am absehbaren Horizont, die aktuellen Gerüchten zufolge sowohl Konsole und Handheld sein wird. Wird tatsächlich noch einmal viel Budget in Entwicklungen für Geräte gesteckt, die relativ kurz vor der Ablöse stehen? Falls ja, ist der 3DS die offensichtlichere Heimat, schließlich ist *Pokémon* traditionell eine Handheldserie. Allerdings wurde dieser schon genügend mit Spielen der Reihe versorgt, sodass es durchaus möglich ist, dass erstmals Nintendos Heimkonsole dran ist. Ein *Pokémon*-Rollenspiel würde ihr zudem wohl einen gewaltigen Popularitätsschub verschaffen.

Lukas Schmid

Eine Wii-U-Fassung des Arcadespiels *Pokkén Tournament* wird von vielen Fans erwartet. Derzeit werden erstmals einige Automaten außerhalb Japans in den USA aufgestellt.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2015/2016

Nicht mehr lange hin, dann erscheint mit *Super Mario Maker* endlich wieder ein hochkarätiger Hüpfer mit Nintendos Vorzeige-Klempner für Wii U. Signifikante Neuigkeiten zum Spiel – und auch zu den anderen *Mario*-Titeln – gab es auf der Gamescom jedoch nicht.

Wii U	Super Mario Maker	11. September 2015	Jump & Run/Level-Editor
Wii U	Mario Tennis: Ultra Smash	4. Quartal 2015	Sportspiel
3DS	Mario & Luigi: Paper Jam Bros.	Frühjahr 2016	Rollenspiel
Wii U/3DS	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016	2016	Sportspiel

2 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action(-Adventure) **Termin:** 2015/2016

Zelda-Fans, frohlocket: Auf der Messe wurde das Datum für *Tri Force Heroes* bekannt gegeben. Im Oktober ist's so weit.

3DS	The Legend of Zelda: Tri Force Heroes	23. Oktober 2015	Action-Adventure
3DS	Hyrule Warriors Legends	1. Quartal 2016	Action
Wii U	The Legend of Zelda	2016	Action-Adventure

3 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Dezember 2015

Nach all der Zeit des Zusehens hatten wir nun endlich die Gelegenheit, das Rollenspiel selbst auszuprobieren! Unsere Eindrücke gibt's ab Seite 25.

4 STAR FOX ZERO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 4. Quartal 2015

Zum neuen Abenteuer von Fox und seinen Mitstreitern gab es auf der Gamescom leider keine Neuigkeiten.

5 FIRE EMBLEM (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Strategie **Termin:** 2016

3DS	Fire Emblem Fates	2016	Strategie
Wii U	Genei Ibun Roku #FE (Arbeitstitel)	2016	Rollenspiel

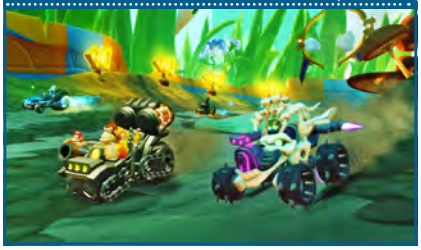
Wer den Release von *FE Fates* nicht mehr erwarten kann, sollte unbedingt unsere Import-Vorschau ab Seite 38 lesen!

6 YO-KAI WATCH (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

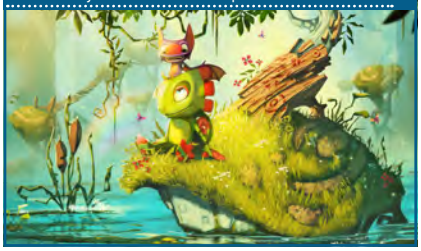
7 SKYLANDERS SUPERCH. (Wii U/3DS)

Hersteller: Activision **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 25. September 2015



8 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

Hersteller: Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016



9 AC: HAPPY HOME DESIGNER (3DS)

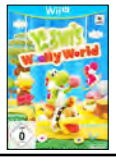
Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation **Termin:** 2. Oktober 2015

10 FINAL FANTASY EXPLORERS (3DS)

Hersteller: Square Enix **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 29. Januar 2016

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U) SATURN



1 YOSHI'S WOLLY WORLD

Entwickler: Good-Feel
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/15
Spielspaß: 83%

Die kompletten Top 3 sind diesmal unverändert zum Vormonat. Das nennen wir mal konstant!

2	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
3	LEGO JURASSIC WORLD	Entwickler: Traveller's Tales Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 08/15 Spielspaß: 79%
4	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
5	MARIO PARTY 10	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
6	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
7	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
8	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
9	HYRULE WARRIORS	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
10	KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL	Entwickler: Hal Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 83%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 SPLATOON

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/15
Spielspaß: 90%

Splatoon macht es sich auch diesmal an der Spitze gemütlich – zum dritten Mal schon!

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%
4	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
5	MARIO PARTY 10	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
6	KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL	Entwickler: Hal Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 83%
7	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
8	HYRULE WARRIORS	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
9	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
10	LEGO JURASSIC WORLD	Entwickler: Traveller's Tales Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 08/15 Spielspaß: 79%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/14
Spielspaß: 86%

Pokémon tauscht mal wieder mit *Tomodachi Life* den Platz.

2	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
3	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
4	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
5	PUZZLE & DRAGONS Z/SUPER MARIO BROS. EDITION	Entwickler: GungHo Online Ent. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/15 Spielspaß: 87%
6	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
7	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
8	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
9	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
10	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%

TOP 10 LESER (3DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Entwickler: Grezzo/Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/15
Spielspaß: 92%

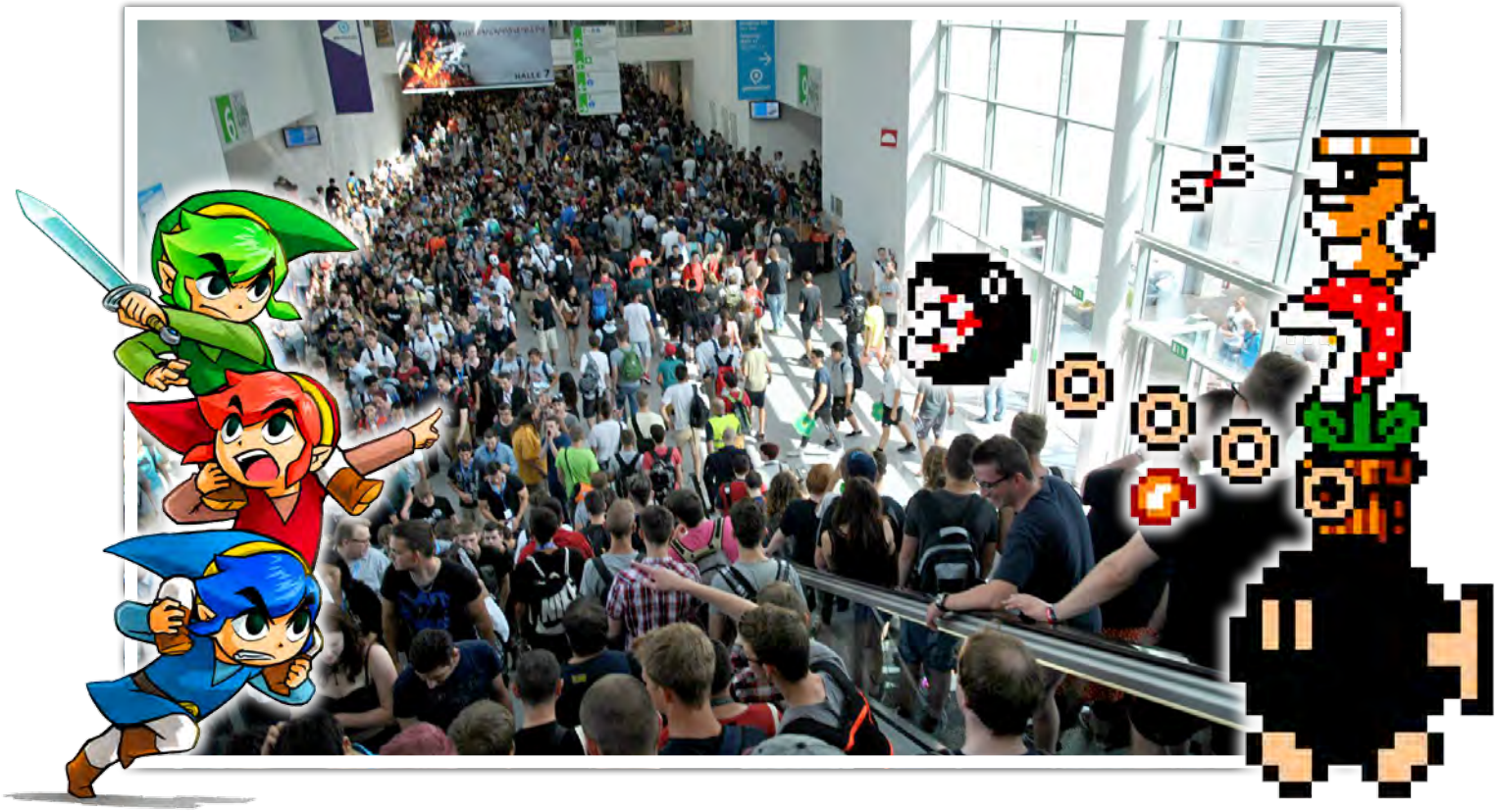
So ganz ohne Releases ist es kein Wunder, dass hier alles beim Alten ist.

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
3	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
4	XENOBLADE CHRONICLES 3D	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 85%
5	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
6	PUZZLE & DRAGONS Z/SUPER MARIO BROS. EDITION	Entwickler: GungHo Online Ent. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/15 Spielspaß: 87%
7	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
8	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	FANTASY LIFE	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**



GAMESCOM 2015: NINTENDO MACHT IN KÖLN DEN MARIO

Von einer Ankündigungsflut, wie man sie von der E3 kennt, ist die Kölner Gamescom traditionell weit entfernt. Trotzdem ließ Nintendo zumindest durch einige interessante Neuigkeiten aufhorchen.

Auch ohne den etwas enttäuschenden E3-Auftritt Nintendos noch im Hinterkopf hätten wohl die wenigsten große Neuigkeiten des Mario-Konzerns auf der Kölner Gamescom erwartet. Das war bisher nämlich nur selten der Fall – von einigen Ausnahmen wie der Weltpremiere von *Mario Strikers Charged* im Jahr 2006 (damals noch in Leipzig) einmal abgesehen. Bei dieser Info-Armut handelt es sich aber um keine alleinige Eigenart des Mario-Konzerns, sondern die übliche Vorgehensweise der meisten Publisher. Ergo war es eine schöne Überraschung, dass Nintendo in diesem Jahr tatsächlich mit einigen interessanten Infos auf sich aufmerksam machte. So lieferte man zu Beginn Erscheinungstermine zu in Kürze anstehenden Titeln. Das ungemein vielversprechende Horrorabenteuer *Project Zero: Maiden of Black Water* wandert lange nach dem Japan-Release am 30. Oktober nun endlich auch zu uns – und wartet mit einer interessanten Demo auf: Wer sich für die eShop-Variante entscheidet, kann den Prolog und die ersten beiden Kapitel gratis spielen und auf diese Weise herausfinden, ob der Titel etwas für ihn ist. Schon am 2. Oktober – am gleichen Tag wie *Animal Crossing: Happy Home Designer* – erscheint ein Sammelalbum für die anstehenden *Animal Crossing*-Amiibokarten. Auch eine wahre Latte an kommenden eShop-Abenteuern wurde im Rahmen eines Videos präsentiert, die meisten davon sind wohl ebenfalls in den kommenden Wochen und Monaten zu erwarten. Einige der Abenteuer wie das sympathische *Typoman* könnten sich als echte Geheimtipps entpuppen! Von Highlights wie *Super Mario Maker* oder *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* kannte man zwar schon im Vorfeld die Veröffentlichungstermine, sie waren aber erstmals für ein breites Publikum spielbar. Unerwarteterweise ebenfalls erstmals anspielbar und damit eines der absoluten Nintendo-Highlights der Messe: *Xenoblade Chronicles X*. Im Dezember soll das Mega-RPG endlich bei uns in den Handel kommen. Nicht direkt von Nintendo kam die zweite freudige Überraschung aus Japan: Square Enix bringt *Final Fantasy Explorers* tatsächlich auf europäische Nintendo-3DS-Systeme und erlaubte es uns, erstmals selbst Hand anzulegen. Zu beiden Titeln und noch zu vielen anderen liefern wir in dieser Ausgabe natürlich Vorschauen mit umfangreichen Anspieleindrücken. Der Messeauftritt selbst war Nintendo-typisch erstklassig und stark Fan-zentriert. Zwischen Mitmachaktionen, Gewinnspielen, Stargästen wie Mario-Stimme Charles Martinet und anderen Events kam keine Langeweile auf. Die eine ooder andere Neuankündigung hätte uns zwar gefreut, dennoch lieferte Nintendo 2015 eine Show ab, die sich sehen lassen konnte.

Lukas Schmid

XENOBLADE CHRONICLES X

Rollenspiel Seit April 2015 dürfen Japaner die Erde verlassen, gegen Ende das Jahres folgt der Rest dieser Welt. Wir konnten auf der Gamescom die ersten Stunden des Mammut-RPS anspielen!

Geschichten wiederholen sich: Als die Wii sich so langsam Richtung Ruhestand aufmachte, um dort mit Gamecube, N64 und Co. genüsslich eine Runde Tee zu trinken, ließ es Nintendos erfolgreiche Konsole noch einmal richtig krachen. Mit *Xenoblade Chronicles* bewiesen Nintendo und Monolith Software, dass große Rollenspiele mit einer riesigen Spielwelt sowie einer packend erzählten Story auch auf vermeintlich schwacher Konsolen-Hardware zu begeistern vermögen. Jetzt, wo vermehrt Gerüchte um Nintendos NX aufkeimen, bahnt sich mit *Xenoblade Chronicles X* ein weiteres RPG-Highlight an, um die Rollenspielfans auf der Wii U für die lange Wartezeit umfassend zu entschädigen.

Immer auf die Kleinen

So futuristisch *Xenoblade Chronicles X* auch aussehen mag, ist es zeitlich näher an unserer Gegenwart dran als man vermuten würde. Im Juli des Jahres 2054 kommt es im Orbit unseres Planeten zu einer gigantischen Raumschlacht zwischen zwei verfeindeten außerirdischen Rassen. Warum sie ihren Konflikt gerade im Dunstkreis von Mutter Erde austragen, ist der Menschheit nicht bekannt. Allerdings stellt Letztere schnell fest, dass der blaue Planet mit fortwährender Dauer des Krieges irreparable Schäden davonträgt. Da beide Fraktionen zudem nicht viel auf seine humanoiden Bewohner geben, fasst die Menschheit ei-

Anders als der plauderfreudige Shulk verfügt unser neuer, selbst gebauter Held über keine Stimme.

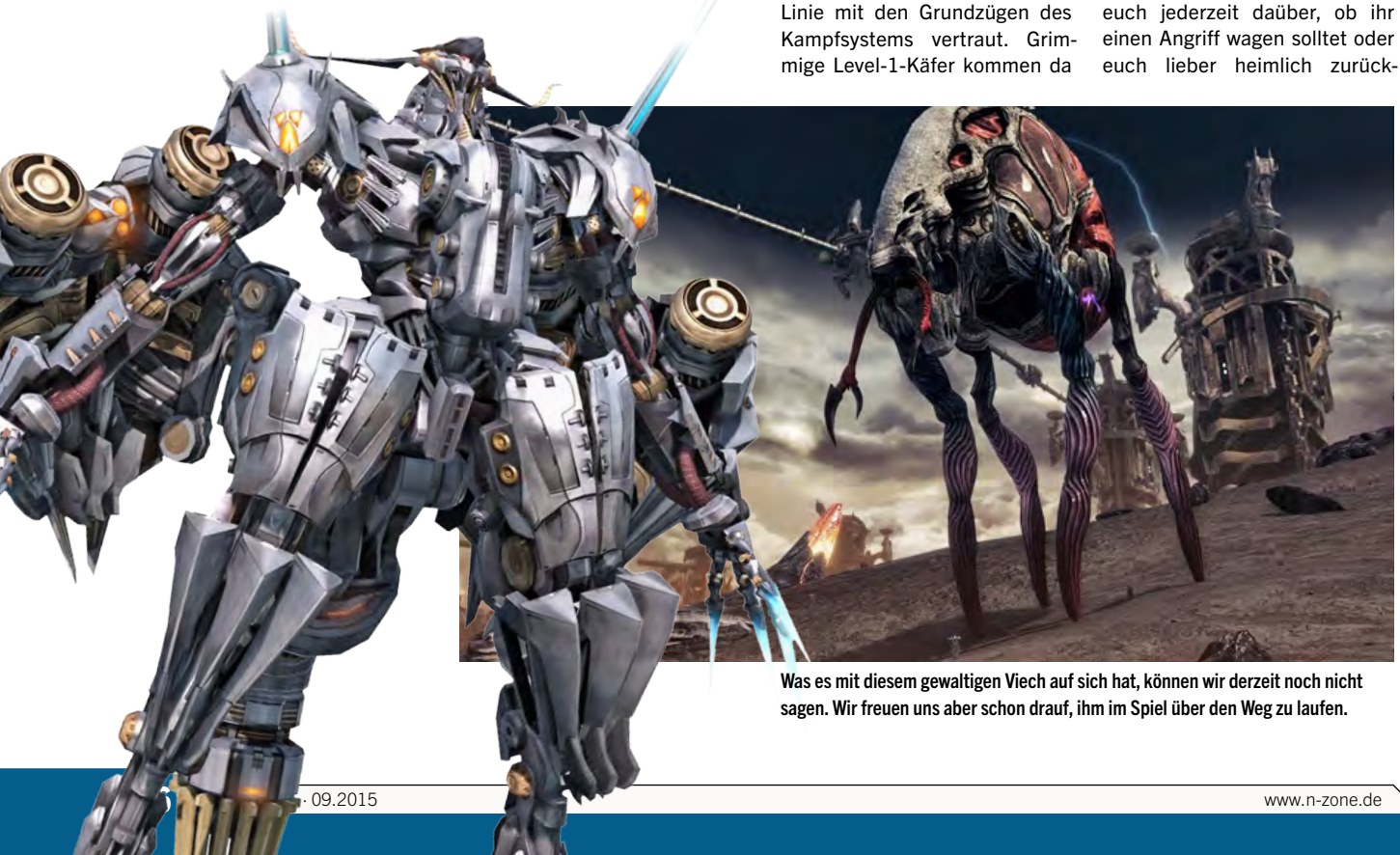
Das Kampfsystem funktioniert wie in *Xenoblade Chronicles*. Das heißt, wir greifen durchgehend automatisch an und wählen derweil in Echtzeit Spezialmanöver aus.

Bionis war gestern, diesmal streifen wir durch die neue Spielwelt Mira. Kenner des Vorgängers dürfen sich auf noch größere, teils riesige Gebiete freuen.

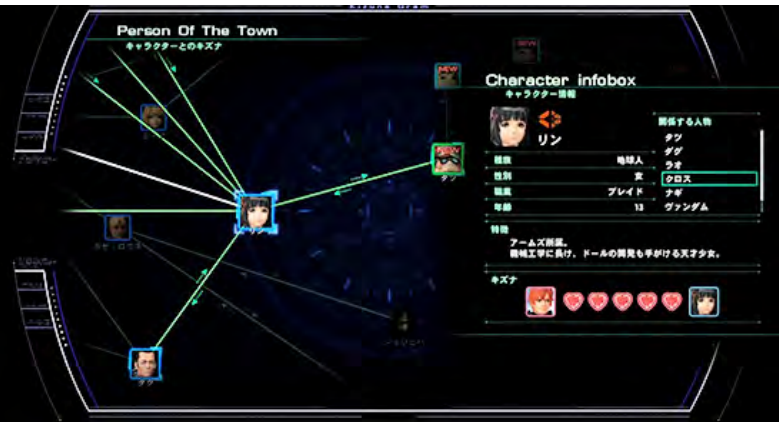
nen tragischen, aber nötigen Entschluss. Mithilfe von riesigen Trägerschiffen, welche von sämtlichen Hauptstädten der Welt starten, soll eine Flucht ins Ungewisse angetreten werden. Das hoffentlich sichere Ziel: Eine neue Heimat in den Weiten des Weltalls. Dieser Rückzug bleibt nicht unbemerkt. Viele Schiffe samt Besatzung verglühen im Feuer der wartenden Alien-Brut, nur eine Handvoll Raumfrachter kann dem Inferno entkommen – darunter auch das Schiff namens White Whale, auf dem ihr euch in Gestalt des Protagonisten befindet. Für rund zwei Jahre trudelt der Kreuzer ungewiss durchs All. Weil es aber immer noch schlimmer kommt, bevor es (hoffentlich) besser wird, wird er schließlich im Orbit eines unbekannten Planeten von den feindlichen Außerirdischen aufgespürt und zum Absturz gebracht. Zwar gelingt es noch, die innere Kolonie sicher abzuwerfen, das Schiff selbst ist jedoch völlig im Eimer und wird seine überlebenden Insassen nicht so schnell wieder von dem unbekannten Stern wegbringen. Einer dieser Überlebenden, der sich mit einer Rettungskapsel aus dem brennenden Wrack retten konnte, seid ihr – wäre ja schließlich auch dumm, wenn das Abenteuer nach dem Intro schon vorbei wäre.

Runter kommen sie immer

Halbwegs sicher auf der Oberfläche gelandet, wird eure Kapsel von der Soldatin Elma aufgespürt, die sich von der Heimbasis aus auf die Suche nach Überlebenden gemacht hat. Der harte Aufprall hat zwar keine Verletzungen, dafür aber eine Amnesie verursacht, weshalb ihr euch an die Geschehnisse im Weltall nicht mehr erinnern könnt. Elma entschließt sich daher, euch zunächst in die neue Kolonie zu bringen, damit dort herausgefunden werden kann, wer ihr eigentlich seid. Der Weg dorthin dient in *Xenoblade Chronicles X* als eine Art Tutorial und macht euch in erster Linie mit den Grundzügen des Kampfsystems vertraut. Grimmige Level-1-Käfer kommen da wie gerufen: Sobald ihr einen Gegner anvisiert habt, könnt ihr euch entscheiden, ob ihr eure Schuss- oder Nahkampfwaffe verwenden wollt. Ein Knopfdruck reicht dann schon aus, um euren Helden eigenständig angreifen zu lassen. Das gibt euch die Gelegenheit, verbündete Party-Mitglieder, deren Lebensenergie und sämtliche Spezialfähigkeiten im Auge zu behalten. Pausiert werden kann das teils hektische und sehr effektgeladene Spektakel dabei nicht. Ihr tut also gut daran, euch mit den anfänglichen, noch simplen Gefechten an die Spielmechanik zu gewöhnen. Eine Level-Anzeige über dem Gegner informiert euch jederzeit daüber, ob ihr einen Angriff wagen solltet oder euch lieber heimlich zurück-



Was es mit diesem gewaltigen Viech auf sich hat, können wir derzeit noch nicht sagen. Wir freuen uns aber schon drauf, ihm im Spiel über den Weg zu laufen.



Das komplexe System des Vorgängers, welches uns einen Überblick über die verschiedenen sozialen Beziehungen unter den Figuren erlaubte, gibt es auch in *X*.

Das Welt- und Figurendesign ist gelungen, doch die Technik selbst ist bestenfalls Durchschnitt und wird von verwaschenen Texturen und unschönen Popups geplagt.

zieht. Nach einem Fußmarsch und mehreren Gefechten gegen die abwechslungsreiche Fauna des Spiels erreicht ihr das aus der Ferne schon zu sehende Ziel: die Kolonie New Los Angeles.

Sim City der Zukunft

Unterteilt ist eure neue Heimat dabei in mehrere Stadtviertel, die sich im Groben aus drei Bereichen zusammensetzen: dem Wohndistrikt, dem Industriedistrikt und dem administrativen Distrikt. Das Wohnviertel erinnert dabei noch am ehesten an das thematische Vorbild der US-Metropole an der Westküste. Kleine Einfamilienhäuser sind hier ebenso zu sehen wie Restaurants und ein Stadtpark. Während der Reise im Weltraum waren die Überlebenden also nicht untätig und haben bereits damit begonnen, ihre verlassene Heimat im Inneren der Kolonie wieder aufzubauen. Im Verlaufe des Spiels dürft ihr den Wohndistrikt nicht nur weiter ausbauen, sondern euch auch Feedback von den Bewohnern holen – eure Handlungen haben nämlich Einfluss auf die Lebensqualität von New Los Angeles. Für die nötigen Konsum- und Gebrauchsgüter sorgt der Industriebezirk. Dort werden auch neue Waffen, Rüstungen und Skells (Roboter-Kampfanzüge) hergestellt, was wir während unseres Gamescom-Termins bei Nintendo aber noch nicht ausprobieren konnten. Der administrative Distrikt ist für das Vorantreiben der Hauptstory sowie der Nebenquests verantwortlich, die ihr dort auswählen dürft.

Ein hässliches Entlein?

Über deren Qualitäten können wir angesichts der kurzen Spielzeit und des gewaltigen Umfangs noch nicht wirklich eine fundierte Aussage treffen – das würde diesem komplexen Titel nicht gerecht. Was allerdings schon ersichtlich wurde, ist die allenfalls mittelmäßige Technik von *Xenoblade Chronicles X*. Stilistisch besonders für Fans von Mecha-Anime interessant, kann man die zahlreichen grafischen Mängel des Spiels leider nicht unter den Tisch kehren. Unmengen von Textur-Popups, verwaschene Oberflächen und Animationen, die an selige Gamecube-Zeiten erinnern, zeigen deutlich, dass die Macher des Spiels keine Technik-Experten sind und mit dem auskommen mussten, was die Hardware der Wii U hergibt. *Xenoblade Chronicles X* ist aber beileibe nicht die Hässlichkeit in Person, wie man jetzt vermuten könnte. Sobald es gegen Ende des Jahres erscheint, wird es aber primär durch seine inneren Stärken glänzen müssen. Wie strahlend diese ausfallen können, hat *Xenoblade Chronicles* auf der Wii ja schon einmal bewiesen. Wir freuen uns jedenfalls schon darauf, die Spielwelt zu erforschen!

Marco Cabibbo/Lukas Schmid

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Kein grafisches Meisterwerk, aber die inneren Stärken könnten überwiegen“

Wer mich kennt, weiß, dass ich über grafische Mängel eines Spiels hinwegsehen kann, wenn dafür das Gameplay zu überzeugen weiß. Bei *Xenoblade Chronicles X* wird es nicht anders sein – dafür spricht mich die Science-Fiction-Thematik mit ihren toll modellierten Mobile Suits zu sehr an. Mir ist aber klar, dass das Spiel, sobald es auch im Westen erscheint, viel Kritik für die veraltete Technik kassieren wird. Die Unterschiede zwischen dem ersten Trailer vor drei Jahren und dem fertigen Produkt sind gravierend. Man darf nur hoffen, dass genügend Wii-U-Besitzer hier ein Auge zudrücken und dem Spiel eine Chance geben. Denn es hat definitiv Potenzial, in der obersten RPG-Liga dieser Generation mitzuspielen.

Als ein absolutes Highlight dürfte sich trotz magerer Grafik wieder einmal die künstlerische Gestaltung der Welt entpuppen. Kreative Gebilde und Kreaturen treffen hier auf ein interessanten Spiel mit Farbakzenten und dynamischem Tageszeitwechsel.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Software
Alternative: Xenoblade Chronicles (Wii U VC)
Termin: Dezember 2015

Screen-Info: Die Bilder auf diesen Seiten stammen teils von der japanischen Homepage des Spiels, teils von Nintendos deutschem Presseserver.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

FINAL FANTASY EXPLORERS

Rollenspiel Und wieder ein Beitrag zum 3DS-Portfolio an vielversprechenden japanischen RPGs: *Final Fantasy Explorers* mixt seine Serien-Vorzüge mit dem Gameplay der *Monster Hunter*-Reihe.

Was kriegt man, wenn man zwei der beliebtesten Spieleserien Japans kombiniert? Richtig, *Metal Gear Soccer* oder *Super Mario Metroid*. In eine ähnliche Kerbe schlägt allerdings auch der neueste 3DS-Ableger der *Final Fantasy*-Reihe: *Explorers*. Der nämlich kombiniert Elemente der Hauptreihe mit dem Gameplay eines *Monster Hunter* oder auch *Final Fantasy: Crystal Chronicles*.

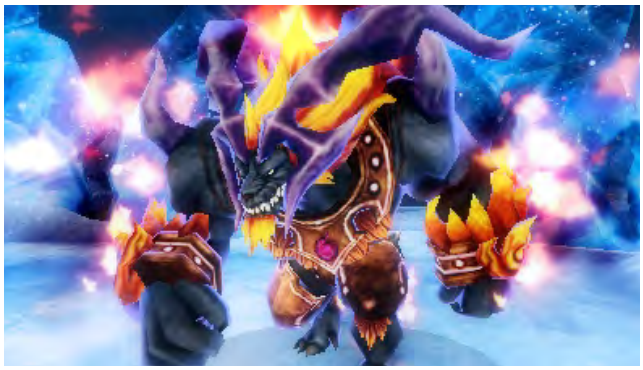
Monster Hunter Fantasy

In der Praxis schaut das dann so aus, dass ihr in einem zentralen Bereich der Spielwelt Quests annehmt und dann ins weite Land hinauszieht, um ebenjene Aufträge abzuarbeiten. Anfangs seid ihr noch auf einer kleinen Insel unterwegs, später bereist ihr auch andere Orte. Das Hauptziel dabei ist das Sammeln von Kristallen. Aber *Monster Hunter*-Gameplay wäre ja nicht *Monster Hunter*-Gameplay, wenn besagte Kristalle nicht von irgendwelchen Fiesewichten bewacht werden. Genau davon konnten wir uns im Rahmen der Gamescom ein Bild machen. Direkt vorneweg: Von den verschiedenen Charakterklassen wie White Mage, Paladin oder Dragoon konnten wir uns im Rahmen der gerade einmal fünf bis zehn Minuten andauernden Anspielsession logischerweise keinen wirklichen Eindruck verschaffen. Anfangs startet ihr sowieso als ein sogenannter Freelancer, eine Art Basisklasse, die erst einmal mit ein paar Fähigkeiten hantieren darf, bevor man sich für eine Klasse entscheiden muss. Diese dürft ihr jedoch sowieso jederzeit wechseln und dabei sogar einige Skills mit zur neuen Klasse rüberwuppen. Wie das genau funktioniert, ist derzeit allerdings noch nicht klar. Nur so viel: Maximal acht eurer gesammelten Fähigkeiten stehen euch in den Kämpfen zur Verfügung, der Einsatz kostet eine fest vorgegebene Anzahl von Magiepunkten. Skills, die zu eurer Klasse passen, sind dabei etwas günstiger.

Wir haben einen Vogel

An einer anderen Stelle können wir übrigens Entwarnung geben: bei den Chocobos. Nein, ihr dürft die gelben Riesenhühner diesmal leider nicht reiten, dafür stehen sie euch als Kampfbegleiter zur Verfügung. Die Hilfsarbeiter stehen euch dabei aber nicht nur in Sachen Schlagkraft zur Seite, sondern heilen euch auch. Das ist mitunter bitter nötig, wie wir beim Anspielen erfahren mussten. Die Gamescom-Demo-Quest nämlich schickte uns in

Yuna, Cloud und Squall Leonhart – nur ein Bruchteil der Serienhelden, die im Laufe des Abenteuers wichtige Rollen einnehmen werden. Ein toll gemachter Fan-Service!



Anders als in den meisten Serienablegern treten wir Ifrit in *Explorers* zunächst als Feind gegenüber. Ob er sich unserem Team später als Beschwörung anschließt?

Das Design der Welt verspricht, ein echtes Highlight des Spiels zu werden. Düstere Ortschaften wechseln sich hier mit sonnigen Ebenen und Wiesen ab.

Was wäre *Final Fantasy* ohne die ikonischen Gegner? So laufen wir während des Abenteuers natürlich auch den monströsen Kreaturen namens Küsschen über den Weg.

Man kann nicht immer nur metzeln. Ab und an zieht es unsere Helden auch in friedliche Ortschaften, wo sie sich entspannen und Einkäufe tätigen können.

eine Lava-Höhle. In den anfänglichen beiden Räumen konnten wir uns noch geruhsam an die eingängige Steuerung gewöhnen, denn die ersten paar Gegner stellten uns noch vor keine großen Herausforderungen. Eine Taste zum Schlagen, eine zum Sprinten, der Analogstick zum Fortbewegen, das Digipad für die Kamerasteuerung – das ist schnell verinnerlicht und reicht für den Anfang. Knifflig wird es dann bei den obligatorischen Endbossen der Mini-Dungeons. In unserem Fall war das der altbekannte Feuerdämon Ifrit. Dieser erforderte schon deutlich mehr Aufmerksamkeit und Taktik. Einmal haben wir sogar ins virtuelle Gras gebissen, bevor wir dem gehörnten Widersacher seinen Kristall entreißen konnten. Dann allerdings ist die Quest auch bereits abgeschlossen und wir kehren ins Dorf zurück, um uns dort dem nächsten Auftrag zu widmen.

Ein kleiner Happen Rollenspiel

Was uns neben der Eingängigkeit noch positiv auffiel: Die Dungeons scheinen in perfekte Häppchen portioniert zu sein. Mal eben eine Quest erledigen, während wir in der U-Bahn hocken? In *Final Fantasy Explorers* kein Problem – ein perfektes Konzept also für einen Handheld-Titel.

Sascha Lohmüller
Lukas Schmid

Grafisch kann sich *Final Fantasy Explorers* für 3DS-Verhältnisse durchaus sehen lassen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Vielversprechendes Spin-off der Rollenspielreihe, wie gemacht für das Handheld."

Ich hätte bis vor Kurzem nicht gedacht, dass *Explorers* tatsächlich auch bei uns erscheinen wird – noch überraschender ist jedoch, dass Square Enix selbst und nicht Nintendo den Vertrieb hierzulande übernimmt. Mich soll's nicht stören, denn die Mischung aus *Final Fantasy*-Fanservice und rasantem Action-RPG-Gameplay wirkt bereits sehr vielversprechend. Endlich kommt der zweite Analogstick meines New Nintendo 3DS wieder zum Einsatz! Mir persönlich sagt's zudem deutlich mehr zu als die vergleichbare *Monster Hunter*-Reihe, zu der ich trotz inzwischen zahlreicher – und qualitativ hochwertiger – Ableger nach wie vor keinen richtigen Zugang gefunden habe.

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Square Enix
Alternative: Monster Hunter 4: Ultimate
Termin: 29. Januar 2016

Screen-Info: Square Enix höchstselbst wird das Spiel in Europa herausbringen. Die Bilder auf diesen Seiten wurden anlässlich der Gamescom veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

LITTLE BATTLERS EXPERIENCE

Rollenspiel Wenn man euch in der *Battlers*-Welt eine Hand voll Ärger anbietet, ist damit keine Backpfeife gemeint: Mehr Feuerkraft als hier hat noch nie in eine geschlossene Faust gepasst!

Little Battlers eXperience. Das klingt jetzt ungefähr so tiefgründig wie der Spielname irgendeines Handy-Games, mit dem irgendein Retorten-Softwarestudio per Fernsehreklame nach Free2Play-Zockern fischen will.

Mit entsprechend wenig Startbegeisterung neigt man auch dazu, das Teil in den eigenen 3DS zu packen – nur um dann von gleich zwei saustark inszenierten Anime-Intros in ein prima aufgebautes Action-Rollenspiel abgeholt zu werden! Der Ursprung dieses Präsentationsfeuerwerks ist ziemlich schnell erklärt: *Little Battlers eXperience* ist nicht einfach nur ein Spiel, *Little Battlers eXperience* ist ein Imperium! Die Welt rund um die kleinen Kampfroboter hat der Edel-Entwickler Level-5 in Japan bereits im Jahr 2011 ins Leben gerufen. Nach der Premiere auf Sonys PSP legten die Kollegen seitdem ein halbes Dutzend Spiele, Mangas, eine Anime-Serie, Musik und sogar einen abendfüllenden Spielfilm drauf. Entsprechend gut etabliert kommt die 3DS-Version jetzt auch hierzulande ins Regal, selbst wenn die deutsche Übersetzung mitunter noch etwas wackelt. Die Überraschung ob der hohen Produktionswerte ist also eher die Überraschung ob eines bereits stark ausgebauten, in unseren Breitengraden aber noch nicht populären Multimedia-Aufgebots. Um ein endgültiges Urteil abgeben zu können, müssen wir *Little Battlers* natürlich noch so ausgiebig durchchecken, wie ihr es von der N-ZONE gewohnt seid.

Schlechte Idee: Kinderspielzeuge mit der Feuerkraft eines mittelgroßen Staats auf den Markt bringen. Gute Idee: Neue Spiele mit tollen Anime-Videos präsentieren!

Dieser leicht boshaft dreinblickende Junge hört auf den Namen Van Yamano. Er und der kleine Brachial-Mech auf seiner Schulter sind die Helden des Spiels.

So sehen die eigentlichen Kämpfe Roboter gegen Roboter aus. Unterschätzt die Mini-Mechs bloß nicht, vor allem im Fernkampf hauen sie zünftig drauf!

Bastelspaß bis zum Hals

Die Notwendigkeit für einen wesentlich intensiveren Test liegt vor allem im Gameplay begründet: *Little Battlers eXperience* erweist sich in seiner Rahmenhandlung als klassisches Rollenspiel. Ihr wandert durch eure schöne Stadt, redet mit etlichen Freunden und einigen Feinden, löst einen (etwas vorhersehbaren) Plot oder kauft euch in Shops neue Bauteile für euren Kampfroboter – denn genau um die geht es hier! Mit „Little Battlers" sind nämlich handtellergroße Mechs gemeint, die für ihre kompakten Maße verdammt viel Feuerkraft mitbringen. Die komplette Spiel-Welt ist ganz verrückt nach den kleinen Teilen, entsprechend weit verbreitet sind die stets gefechtsfreudigen Figürchen dann auch. Wie bei einem Pokémon-Duell werdet ihr im Laufe eures Abenteuers mehr oder weniger freiwillig in Kämpfe Mini-Mech gegen Mini-Mech verstrickt, gerne auch im Team. Anders als bei den Taschenmonstern findet der Waffengang hier aber in Echtzeit als Third-Person-Actionspektakel statt. Diese Fights stellen zusammen mit einem anderen Feature den eigentlichen Kern des Spiels dar – gemeint ist damit vor allem das strategische Setup eurer Roboter! Zwar macht die überraschend stark ausgeprägte Spieltiefe einiges an Lesearbeit und das Büffeln von Regeln nötig, *Little Battlers eXperience* verpackt diese Lektionen aber sehr geschickt in leicht verdauliche Häppchen im Spielspaß-Mantel. So nähert man sich Stück für Stück dem Konzept rund um einzelne Roboter-Bauteile, Waffen und deren Wechselwirkung mit gegnerischer Panzerung sowie den Elementareffekten und Spezialattacken an. Dazu gesellen sich noch leichtes Ressourcen-Management, eine effiziente Teamaufstellung sowie ein gutes Handling beim Blocken, Ausweichen und Attackieren – die Steuerung über euren Roboter nach Wahl übernehmt schließlich ebenfalls ihr direkt! Und weil sich in *Little Battlers eXperience* bis zu sechs Spieler gleichzeitig echte Mech-Materialschlachten liefern dürfen, rentiert sich das Training auch. ■ Benjamin Kegel

Die praktische Spielkarte zeigt euch nicht nur die verschiedenen Distrikte an, sondern hat auch stets einen Tipp parat, wo ihr als Nächstes aufschlagen solltet.

Mit dem Austüfteln der perfekten Mech-Bauteilekombination kann man Stunden verbringen. Macht ihn nicht zu schwer!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich hab mit Merchandise-Billigware gerechnet und wurde von Qualität überrascht!"

Ich geb's zu, als mir Viktor das Teil hier zum Anzocken in die Hand gedrückt hat und ich danach auf Infojagd gegangen bin, war mein erster Gedanke: „Großer Gott, das klingt ja wie *Beyblade* mit Rittern!" Eine durchaus würgereizinduzierende Prämisse. Mit entsprechend „viel" Bock drauf hab ich *Little Battlers* dann auch in meinen 3DS gepackt. Aber siehe da – das Teil kann tatsächlich was! Zwischen den toll gemachten Anime-Sequenzen und der sehr ordentlichen Spielgrafik erfreut mich bisher vor allem die Gameplay-Tiefe. In ihrem Kern liefern die Gefechte zwar eigentlich nur typische Third-Person-Actionduelle ab, die Ausrüstung und Moves gehen aber sehr ins Detail.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5
Alternative: Puzzle & Dragons Z
Termin: 4. September 2015

Screen-Info: Wir waren so frei und haben aus unserer praktisch fertigen Vorschau-Version selbst Bilder aufgenommen. Die Retail-Fassung wird exakt so aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

LEGO MARVEL'S AVENGERS

Action Auf der Gamescom in Köln konnten wir das neueste Bäuklötzchen-Werk von TT Games bereits anspielen und schildern euch in dieser Vorschau ausführlich unsere Eindrücke.

Man kann eigentlich kaum sagen, wovon es in den letzten Jahren mehr gab – Comic-Verfilmungen von Marvel oder *Lego*-Lizenzspiele. Eines haben aber beide gemeinsam: Trotz der vielen Veröffentlichungen machen die Produkte immer noch jede Menge Spaß. Nach der Präsentation mit anschließender Anspiel-Session von *Lego Marvel's Avengers* können wir auch jetzt schon festhalten, dass der zweite Ausflug von *Lego* ins Marvel-Universum nach *Lego Marvel Super Heroes* ebenfalls wieder lustig, albern und mit jeder Menge Action versehen sein wird.

Mehr von allem

Zu Beginn der Präsentation erklärt uns der Creative Director von TT Games, dass die Entwickler selbst große Marvel-Fans sind und deshalb so viel Inhalt wie möglich in das Spiel packen möchten. Die Story-Kampagne wird sowohl die beiden Avengers-Filme nacherzählen als auch bekannte Geschichten aus den Comics zum ersten Mal überhaupt spielbar machen. Wir können uns jedoch kaum auf die Worte des guten Mannes konzentrieren, denn er hat den Hulk im bereits gestarteten Spiel zu lange unbeaufsichtigt gelassen, sodass sich der grüne Hüne seine Zeit mit dem Weitwurf eines Huhns vertreibt. Der typisch alberne *Lego*-Humor ist also mal wieder gesetzt und gelungen.

Zudem dürfen wir einen kurzen Blick auf die Charakterauswahl werfen. Neben den aus den Filmen bekannten Figuren sind auch viele Marvel-Charaktere spielbar, die dort nicht auftauchten. So ist es beispielsweise möglich, als Speed, Miss Marvel oder Jane Foster als Thor die Klötzchen-Welt zu retten. Sogar Marvel-Schöpfer Stan Lee ist in einer auf ihn angepassten Iron-Man-Rüstung spielbar. Die genaue Anzahl der Charaktere wurde noch nicht bekannt gegeben, doch insgesamt sollen sage und schreibe

Neben den Helden des Films werden es auch zahlreiche neue Figuren ins Spiel schaffen – und auch Jane Fosters Rolle als neuer Thor wird bereits berücksichtigt.

100 Figuren spielbar sein, die es noch nicht bei *Lego Marvel Super Heroes* gab.

Action satt

Laut TT Games wurde bei der Entwicklung der Fokus vor allem auf die Kämpfe und die verschiedenen Eigenschaften der Helden gelegt. Während Iron Man jederzeit zwischen verschiedenen Ausführungen seiner Rüstung wechseln kann, ist es dem Hulk beispielsweise möglich, riesige Sprünge auszuführen. Zudem dürfen die Avengers jetzt auch im Kampf richtig zusammenarbeiten und sogenannte Team-Takedowns vollführen. Tony Stark und Black Widow kämpfen auf Knopfdruck Rücken an Rücken und erledigen sämtliche Feinde im Umkreis, während Thor mit seinem Hammer auf den Schild Captain Americas schlägt und somit eine riesige Druckwelle auslöst. Doch nicht nur im Team sind die Recken gefährlich. Jeder Charakter besitzt eigene Takedowns und obendrein lässt sich eine individuelle Spezialattacke einsetzen, wenn die Leiste dafür gefüllt wurde.

Brückentag

Die Entwickler können aber natürlich viel erzählen, sodass wir keine Sekunde zögern, das Gamepad selbst in die Hand zu nehmen und die Kämpfe höchstpersönlich auszuprobieren. Zunächst sind wir aber mal überrascht. Die Inszenierung ist nämlich absolut hervorragend und stellt selbst das atmosphärische *Lego Jurassic World* in den Schatten. Wir dürfen die Endsequenz des ersten Avengers-Films nachspielen und erleben, wie von überall her die Centauri-Soldaten auf die Brücke stürmen und sich im Hintergrund Iron Man ein heftiges Gefecht mit deren Raumschiffen liefert. Wir selbst kontrollieren die Vierergruppe bestehend aus Captain America, Black Widow, Hawkeye und Thor. Das Kampfsystem macht dabei genauso viel Spaß und fühlt sich genauso wuchtig an, wie die Entwickler versprochen haben. Durch die verschiedenen Takedown-Variationen ertappen wir uns dabei, dass wir viel öfter die Spielfigur wechseln als in allen anderen *Lego*-Spielen zuvor. Statt nur bei den ebenfalls wieder implementierten Rätseln, welche die Spezialfähigkeit eines Charakters benötigen, zu wechseln, springen wir nun munter hin und her und lassen die fiesen Aliens abwechselnd Schild, Hammer, Pfeile und Pistolenkugeln fressen. So viel und vor allem so gut in Szene gesetzte Action hätten wir von einem *Lego*-Spiel gar nicht erwartet. An einer bestimmten Stelle kommt schließlich Iron Man angeflogen und verlangt von dem von uns gesteuerten Captain America, seinen Schild zu zücken. Nun reflektieren wir mit unserer Waffe einen abgeschossenen Energiestrahl von Tony Starks Alter Ego, womit wir zahlreiche Raumschiffe vom Himmel pusten. Die Demo endet schließlich damit, dass wir die Kontrolle des Hulk übernehmen und in einer Quicktime-Sequenz das riesige wurmähnliche Monstrum aus dem Film stoppen. Schade. Wir hätten gerne weitergespielt, aber da müssen wir uns wohl noch bis zum Release am 29. Januar 2016 gedulden. **Christian Dörre/Lukas Schmid**

Die Geschichte der Filme wird mit dem üblichen *Lego*-Charme umgesetzt. Auch die riesigen fliegenden Aliens bestehen natürlich aus den kultigen Plastikbausteinen.

Die verschiedenen Figuren verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten – Captain America etwa über den Schildwurf –, die zum Vorankommen notwendig sind.

Die New Yorker haben es nicht leicht: Nach den Geschehnissen im Film geht es ihrer Stadt jetzt in Legoform an den Kragen.

MEINUNG
Christian Dörre

„Charmant, lustig und überraschend actionreich – so muss das sein!"

Eigentlich hatte ich nur ein weiteres gutes *Lego*-Spiel mit großer Lizenz erwartet, aber *Lego Marvel's Avengers* hat es tatsächlich geschafft, mich zu überraschen. Die Inszenierung ist toll gelungen und fängt das Film-Flair hervorragend ein. Die Kämpfe sind zwar immer noch simpel, machen dank der neuen Spezial-Manöver aber jede Menge Spaß. Basierend auf dem, was ich sehen und spielen durfte, kann ich nur mutmaßen, dass *Lego Marvel's Avengers* eines der besten *Lego*-Spiele wird und vielleicht sogar das sehr gute *Lego Marvel Super Heroes* vom blockigen Thron stürzen wird. Definitiv eine sehr gelungene Gamescom-Überraschung.

INFOS

Hersteller: Warner Bros
Entwickler: TT Games
Alternative: Lego Marvel Super Heroes
Termin: 29. Januar 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen einerseits vom Warner-Bros.-Presseserver, andererseits haben wir sie dem Ankündigungstrailer des Spiels entnommen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SKYLANDERS SUPERCHARGERS

Action-Adventure Wii-U-Skylander dürfen sich in Zukunft nicht nur auf Donkey Kong und Bowser freuen, sondern auch noch auf Online-Rennen: Wir haben *Superchargers* auf der Gamescom angespielt!

In *Skylanders Superchargers* erwarten euch in jeder Stage mindestens drei der Spezial-Abschnitte – jeweils einer für Land-, Luft- und Wasser-Gefährte.

Vier Mann auf heißen Reifen: Zwar gucken sich die Skylander frech einige Tricks bei *Mario Kart* ab, der potenziellen Online-Gaudi schadet das aber sicher nicht.

Große Skylander, kleine Skylander, Skylander, mit Items, Skylander mit austauschbaren Körperteilen, Skylander mit Fallen – für sein Sammelfiguren-Franchise lässt sich Activision mit jedem Teil etwas Neues einfallen … und hat dabei erstaunlicherweise fast immer wieder eine zündende Idee in petto. Diesmal mit an Bord: Fahrzeuge aller Art!

Drache mit Turbolader

Doch der Reihe nach: Im neuesten Spross der famosen Fusion aus Spielzeug und Software feiern diesen September Boote, Rennwagen, Kampfjets, Panzer und etliche weitere Vehikel ihre Premiere. Wer nun Angst hat, der etablierte Action-Adventure-Kern der Serie würde nur dieses neuen Konzeptes wegen auf dem Funracer-Altar geopfert, kann aufatmen. Nach wie vor schickt ihr eure Figuren durch schicke 3D-Levels, bekämpft meist drollige Feinde, löst recht kindgerechte Rätsel und lauscht dabei einer Comic-Story, die direkt einem Animationsfilm entsprungen sein könnte. Dabei kommen die Fahrzeuge lediglich in speziellen, meist abgeschotteten Zusatz-Bereichen der eigentlichen Levels zum Einsatz. Habt ihr bereits frühere *Skylanders*-Titel gespielt? Dann kennt ihr mit Sicherheit die verriegelten Spezial-Abschnitte, die sich nur mit einem besonderen Skylander öffnen und spielen lassen. Exakt diese Rolle erfüllen in *Superchargers* die fahrbaren Untersätze eurer Helden.

Vom Klempner gelernt

Bis auf eine zusätzliche Kontroll-Dimension – in Wasser-Rennen taucht ihr auf und ab, in Luft-Rennen fliegt ihr logischerweise – steuern sich diese Arcade-Rasereien aber recht gleich, nämlich sehr arcadig. Der Ablauf ähnelt in jedweder Hinsicht dem König des Genres: *Mario Kart*. Ihr sammelt also Power-ups ein, fahrt Schilde hoch, jagt über Sprungschanzen und Turbo-Felder und beschießt dabei eure Kontrahenten mit allerlei familienfreundlichen Waffen. Ein paar Besonderheiten bietet *Superchargers* aber natürlich auch. Neben den bereits genannten Luft- und Wasser-Strecken verfügt

Donkey Kong macht ein Fass auf! Was drin ist? Eisenstacheln! Ja, da kann man als Gegner schon mal durch die Botanik fliegen – und der Affe grinst sich eins.

jedes eurer Fahrzeuge auch noch über eine Spezialattacke. Wer die PS-Monster und ihre jeweiligen *Skylanders*-Fahrer passend kombiniert, erhält sogar noch einen sogenannten Supercharge, das ultimative Upgrade für euren schnittigen Racer. Farbige Tore auf den Strecken sorgen außerdem dafür, dass nicht nur gute Schützen, sondern auch gewiefte Fahrer einen Vorteil haben. Wer nämlich mehrere gleichfarbige Tore nacheinander passiert, bekommt einen gehörigen Geschwindigkeitsschub verpasst und rast dank Boosts an seinen Gegnern vorbei.

Willkommen im Neuland

Die jüngste Premiere im *Skylanders*-Universum ist eine echte Bombe: Zum allerersten Mal in der Serie erwartet euch mit *Superchargers* ein Online-Mehrspielermodus! Bisher haben sich Activision und Vicarious Visions ausschließlich auf lokale Koop-Modi konzentriert, um das Miteinander-Gefühl vor der Konsole zu stärken. Zusätzlich zu dem beliebten gemeinsamen Abenteuer erwarten euch im neuesten Teil auch spannende Wettbewerbe: Mit bis zu drei Mitspielern duelliert ihr euch hier auf den oben erwähnten Rennstrecken, eine Handvoll KI-Fahrer komplettiert das Feld. Damit ungeschickte Naturen (oder unfaire Verlierer) aber nicht durch vom Portal geworfene Figuren die Rennen unterbrechen, benötigt ihr für die Online-Duelle keinerlei Zubehör – äußerst fair. Fazit: Sieht aus wie *Mario Kart*, spielt sich auch so, wenn auch etwas weniger rund. Zudem wirkten die drei Strecken bei unserer Anspiel-Session – je eine für jeden Fahrzeugtyp – noch etwas austauschbar. Unterhaltsam waren die Rennen aber dennoch, zumal sich spätestens ab der zweiten Runde die genretypischen „Ich schieß dich direkt vor der Ziellinie ab!"-Zweikämpfe entwickelten.

Sascha Lohmüller/Benjamin Kegel

Und so sehen sie aus, die Online-Rennen – als hätten Spyro und der Rest der Skylander schon immer im Netz gezockt.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Spyro legt schon mal ganz vorsichtig seine Drachenpranke auf ein LAN-Kabel …"

Ein Online-Modus in *Superchargers*?! Ich bin … einigermaßen baff! Bisher war das bei Activision der heilige *Skylanders*-Gral, der auf keinen Fall aus der Vitrine geholt werden durfte. Ich war zum Thema Himmelshelden schon einige Male bei den Kollegen zu Besuch – eindeutiger Tenor: „Wir möchten die Spieler dazu bewegen, ihre Figuren zu einem Freund mitzubringen und gemeinsam an einem Bildschirm zu spielen." Das ergibt angesichts des *Skylanders*-Grundkonzeptes ja auch Sinn – und ist vielleicht die Erklärung, warum es online zunächst (wohl) nur bei kompetitiven Spielmodi bleibt. Meine Meinung: Ein Online-Koop-Modus würde keinesfalls schaden.

INFOS

Hersteller: Activision
Entwickler: Vicarious Visions/ Toys fo Bob/Beenox
Alternative: Skylanders: Trap Team
Termin: 25. September 2015

Screen-Info: Neue Bilder, ganz frisch von der Gamescom! Unserer (qualifizierten) *Skylanders*-Meinung nach entsprechen sie dem fertigen Spiel.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MIGHTY NO. 9

Jump & Run Ladet den Blaster und setzt den Metallhelm auf: Beck möchte die Wii U rocken.

Die schlechte Nachricht zuerst: Das von Keiji Inafune entwickelte und per Kickstarter finanzierte *Mighty No. 9* wird nicht mehr in diesem Jahr erscheinen. Die gute Nachricht ist, dass wir trotzdem schon mal reinspielen und mehrere Levels ausgiebig antesten konnten.

Zählt die Zitronen!

Dass *Mighty No. 9* als geistiger Nachfolger zu Capcoms *Mega Man*-Serie verstanden werden möchte, ist ja bereits bekannt. Insofern waren auch wir nicht verwundert, dass uns zahlreiche Details an die Abenteuer des blauen Roboters erinnern. So spielt der Tutorial-Level auf einer ramponierten Autobahnbrücke, was glasklar als Hommage an die erste Stage aus *Mega Man X* gedacht ist. Auch die Laufanimationen des Hauptcharakters Beck erinnern an Mega Man – sogar die abgefeuerten Projektile beider Androiden sind gelb gefärbt. Bei der Art und Weise, wie ihr beschädigten Gegnern den Rest gebt, tun sich aber bereits die ersten Unterschiede auf. Ist ein feindlicher Roboter ausreichend beschädigt, leuchtet er in einer bestimmten Farbe auf. Jetzt könnt ihr eure Dash-Funktion nutzen, um durch den Gegner hindurch zu flitzen und so euren Combo-Counter in die Höhe zu treiben. Die Anzahl an Schüssen, die ihr auf eine Gegnerart feuern müsst, ist dabei stets gleich. Nach einiger Zeit wisst ihr also schon, dass ihr nach zwei abgeschossenen Projektilen sofort Richtung Feind dashen könnt. Es ist eine Freude zu sehen, wie man mit etwas Übung blitzschnell durch bekannte Levels rast, die man eine halbe Stunde zuvor noch langsam und vorsichtig durchschritten hat.

Öffnet das Tor!

Das Leveldesign von *Mighty No. 9* erinnert mit seinen Geschicklichkeitspassagen, Leitern und Hindernissen ebenfalls sehr dezent an *Mega Man*, inklusive Zwischenboss und Endgegner samt dazugehöriger, ikonischer Türe. Die Stages sind allerdings deutlich umfangreicher als in klassischen *Mega Man*-Titeln und können schon mal über zehn Minuten in Anspruch nehmen – natürlich je nachdem, wie flott ihr unterwegs seid. Besonders geschickte Speedrunner dürfen sich über zusätzliche Punkte freuen, die sie bei der niedlichen Roboterdame Call gegen Items eintauschen können. Das vor zwei Jahren angekündigte Feature, dass Beck die Fähigkeiten aller Gegner kurzzeitig übernehmen kann, wurde leider gecancelt. Immerhin dürft ihr euch mit den Sonderwaffen der Endbosse aber ein gehöriges Upgrade zu Gemüte führen. Auch grafisch hat *Mighty No. 9* mit den frühen Konzeptzeichnungen nicht mehr viel gemeinsam. Das mag auch bei anderen Spielen der Fall sein, im Falle von Becks kommendem Abenteuer sind die Unterschiede aber schon recht gravierend. Von einer technischen Katastrophe ist *Mighty No. 9* aber weit entfernt. Letztendlich zählt ohnehin nur das Gameplay, das mit seinem Dash-Feature schon jetzt zu überzeugen weiß.

Marco Cabibbo/Lukas Schmid

Rasante Action steht in *Mighty No. 9* auf der Tagesordnung. Während das Gameplay des Spiels also überzeugt, hätte man grafisch deutlich mehr machen können.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Nach Spark Man kann mich nix mehr schocken. Auch keine Terminverschiebung."

Gleich zwei grafisch eher schmächtige Titel an einem Tag – kurzzeitig keimte am Gamescom-Mittwoch bei mir die Vermutung auf, dass ich einige Jahre zurück in die Vergangenheit versetzt wurde. Wer sich die Vorschau zu *Xenoblade Chronicles X* (Seite 25) durchgelesen hat, wird einige Parallelen zu *Mighty No. 9* feststellen: Eher mäßige Technik trifft auf inhaltliche Stärken. Im Falle von Becks Robo-Abenteuer ist der Unterschied zum Glück nicht so krass. Die erneute Verschiebung ist zwar schade, aber ein fehlerfreies Spiel von Inafune ist mir immer noch lieber als ein vorzeitiger Schnellschuss, der dann auf der Strecke bleibt.

INFOS

Hersteller: Deep Silver
Entwickler: Comcept/Inti Creates
Alternative: Shovel Knight
Termin: 1. Quartal 2016

Screen-Info: Bilder zum Spiel gibt es en masse. Anlässlich der Gamescom veröffentlichte Nintendo erstmals einige neue Screens auf dem hauseigenen Presseserver.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Nicht nur der Held selbst, sondern auch weite Teile der Welt bestehen aus Buchstaben – ein wirklich sehr kreativer Ansatz.

Bezüglich der Grafik setzt *Typoman* auf eine Mischung aus minimalistischen Elementen, leuchtenden Farben und hübschen Lichteffekten – ein gelungener Mix.

TYPOMAN

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

GESPIELT

Geschicklichkeit Selten war Buchstabieren so spaßig: Das ungewöhnliche Abenteuer *Typoman* wandelt auf den melancholischen Pfaden von *Limbo*, erfordert dabei aber auch einiges an Gehirnschmalz.

Spielerisch Wissen zu vermitteln, ist eine Tugend, über die nur wenige Spielehersteller verfügen. Ob dies nun in Form eines simplen Lernspiels für Vorschüler oder durch einen gewaltigen Batzen an geschichtsträchtiger Historie der Marke *Civilization* geschieht, ist dabei am Ende unerheblich – sobald man sich als Spieler wie in der Schule fühlt, ist es vorbei mit dem Spielspaß. In dieser Hinsicht geht das in Bonn ansässige Studio Brainseed Factory fast schon ein echtes Risiko ein. Das dort produzierte Spiel *Typoman* dreht sichnämlich um typografisches Buchstabieren.

Wort und Spiele

Bevor die jüngeren Leser nun entsetzt weiterblättern, können wir bereits an dieser Stelle Entwarnung geben: *Typoman* setzt in erster Linie auf bewährtes, problemlos zu steuerndes Sidescroller-Gameplay mit vielen Jump&Run-Elementen. Schon bei eurer Spielfigur sind allerdings erhebliche Unterschiede zu sonstigen Hüpfhelden festzustellen, denn sie besteht vollständig aus Buchstaben. Die Beine aus einem H, auf denen ein E für den Torso sitzt. Passenderweise bildet ein kreisrundes O den Kopf, ein einzelnes R dient als einziger Arm des Helden. Wer die vier Buchstaben jetzt richtig miteinander kombiniert, erhält das Wort „Hero“, den englischen Begriff für „Held“. Auf dieselbe Art und Weise sind nicht nur die gleichen, aber dafür umso gefährlicheren Gegner kreiert, auch die unzähligen Rätsel von *Typoman* setzen auf dieses kreative Konzept. Sämtliche Knobeleinlagen sind dabei direkt in die Spielwelt integriert. Beispielsweise findet ihr an einer Stelle eine Plattform, die sich nicht vom Fleck rührt, euch aber über einen Abgrund befördern könnte. Kurz davor könnt ihr einen Haufen aus Buchstaben finden, der sich aus den Lettern O, V, M und E zusammensetzt. Da ihr die Plattform dazu bringen müsst, sich zu bewegen, arrangiert ihr die Buchstaben so neu an, dass sie das Wort „Move“ ergeben. Und schwups, siehe da, schon stellt der Abgrund kein Hindernis mehr dar! Mit solch simplen Rätseln gibt *Typoman* sich aber nicht lange ab. Das Niveau zieht sehr schnell an und bringt schon nach kurzer Zeit komplexe Aufgaben ins Spiel, die sehr viel Kombinationsvermögen benötigen. Das Gamepad der Wii U dient dabei primär als Word Scrambler, mit dem ihr Zugriff auf sämtliche Buchstaben habt, die für das aktuelle Rätsel von Belangen sind. Mit dem Stylus könnt ihr dann bequem alle Lettern verschieben. Nicht immer seid ihr dabei auf ein einzelnes, vorgegebenes Wort beschränkt. Die Lösung eines weiteren Rätsels ließ sich ebenfalls erschließen, wenn ihr die Worte, „Stop“, „Slow“, „Halt“, „Still“ oder „Wait“ benutzt habt.

Marco Cabibbo/Lukas Schmid

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Kniffliger und sehr kreativer Hüpfspielknobler, der einiges an Anspruch verlangt“

Gemeint sind damit keine überaus schnellen Reflexe, die sonst üblicherweise für Jump & Runs benötigt werden. In erster Hinsicht solltet ihr für *Typoman* Grundkenntnisse der englischen Sprache mitbringen, denn eine auf Deutsch übersetzte Version von *Typoman* ist weder geplant noch sinnvoll. Wäre der Entwickler gezwungen, deutsche Begriffe ins Spiel zu packen, müsste man sowohl die unzähligen Wortspiele als auch die Rätsel selbst anpassen. Abgesehen von dieser Hürde, die aber keine wirkliche Schwäche des Spiels darstellt, macht *Typoman* nichts falsch und könnte somit als echter eShop-Geheimtipp gehandelt werden. In Sachen Rätselqualität und spielerischer Innovation macht *Typoman* so schnell keiner was vor.

Bezüglich der Geschichte ist noch nicht viel bekannt. Sie wird jedoch von einer melancholischen Grundstimmung getragen.

Ein Wortakrobat im wahrsten Sinne des Wortes: Neben Buchstabenrätseln muss der Held auch Sprungabschnitte meistern.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Brainseed Factory
Alternative: Never Alone
Termin: September 2015

Screen-Info: Die Bilder hat Nintendo auf dem Presseserver des Unternehmens angesichts der Präsentation des Spiels auf der Gamescom 2015 veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

FIRE EMBLEM FATES

Strategie-Rollenspiel Vom fernen Kioto bis ins kleine Fürth: Wir haben uns die japanische Importversion von *Fire Emblem Fates* besorgt und sie einem ersten Testlauf unterzogen.

Der Tod – sowohl in der Medizin als auch in den Geisteswissenschaften wird mit diesem Begriff das Ende aller lebenden Dinge beschrieben, dem sich alle Pflanzen, Tiere und Menschen irgendwann einmal stellen müssen. Was danach kommt und ob es so etwas wie ein Leben nach dem Tod gibt, muss jede Person selbst herausfinden. Die Gewissheit, dass das Leben unweigerlich für jeden mal vorbei sein wird, ist dabei tief in uns verankert und hat vom frühesten Zeitpunkt an Einzug in sämtliche Kunstformen gehalten. Sei es nun Buch, Theaterschauspiel oder Film: Mit dem Tod als Stilelement werden fast immer einzelne Handlungsbögen oder sogar ganze Geschichten zu Ende gebracht – selbst im vergleichsweise noch jungen Medium der Computerspiele. Setzt man die gegebenen Möglichkeiten durch Extraleben oder das Neuladen des Spielstandes mal außer Kraft, gibt es allerdings nur noch wenige Titel, die den Tod eines spielbaren Charakters als gegeben ansehen. Ausgerechnet der familienfreundliche Branchenriese Nintendo hat in Form von *Fire Emblem* eine langlebige Reihe im eigenen Portfolio, die

Neben eurem Geschlecht haben besonders eure persönlichen Stärken und Schwäche Einfluss auf den Spielverlauf sowie die euch zur Verfügung stehenden Klassen.

Die ersten sechs Missionen der Kampagne sind in allen Versionen inhaltsgleich und fungieren sowohl als Prolog als auch Tutorial für Einsteiger des Spiels.

mit dem frühzeitigen Ableben der eigenen Figurenriege kein Problem hat. Auch die neueste Fortsetzung namens *Fire Emblem Fates* wird sich in diesem Punkt nicht von ihren Vorgängern unterscheiden. Im Zuge der japanischen Veröffentlichung des Spiels im Juni haben wir uns die weiße Fassung importiert und mit 40 Stunden Spielzeit komplett durchgezockt.

Ihr habt die Wahl

Weiße Fassung deshalb, weil Nintendo mit *Fates* einen ungewöhnlichen Schritt geht. Zum ersten Mal wird *Fire Emblem* nämlich in zwei separate Titel aufgeteilt, die sich inhaltlich voneinander unterscheiden. Entscheidet ihr euch wie wir für den Kauf von *Fire Emblem Fates: Birthright* (im Original Byakuya Oukoku), kämpft ihr aufseiten des friedfertigen Volkes der Hoshido. Mit dem Erwerb von *Fire Emblem Fates: Conquest* (Anya Oukoku) erhaltet ihr Zugriff auf die Kampagne des Reiches Nohr und seiner militärischen Offensive gegen Hoshido. Prolog samt Tutorial sind jedoch in beiden Varianten identisch und beginnen mit der Erstellung eures eigenen Hauptcharakters. Das Aussehen eurer Figur zieht keine spielerischen Konsequenzen nach sich – entscheidender ist die erste Ausgangsklasse eures Helden, besondere Stärken und Schwächen sowie sein Geschlecht. Letzteres hat besonderen Einfluss darauf, welche Charaktere ihr im Laufe des vor euch liegenden Abenteuers rekrutieren werdet. Bis zum sechsten Kapitel des Spiels könnt ihr aber noch keine eigenen Entscheidungen treffen und werdet stattdessen mit dem näheren Umfeld eures Helden vertraut gemacht.

Wohlbehütet im Schoße der Königsfamilie und zu einem respektablen Kämpfer herangewachsen, ist die Zeit nun reif, dass ihr euch eures Blutes würdig erweist und selbst am laufenden Konflikt mit dem Reich Hoshido teilnehmt. Schon nach dem ersten Sieg wirft sich euer Held allerdings schützend vor gefangene Soldaten Hoshidos, die eigentlich zur Exekution vorgesehen waren. Sehr zum Ärger eurer engsten Familienmitglieder werdet ihr an die Grenze des Reiches strafversetzt und dort von Soldaten aus Nohr hintergangen – und zwar auf Befehl eures eigenen Imperators! Das Attentat schlägt jedoch fehl und ihr werdet nach dem Sturz in einen Abgrund von einer Dienstmagd namens Lilith gerettet, die sich als eure Schutzpatronin offenbart und bereits daheim in Nohr über euch wachte. Kurz darauf nehmen euch jedoch Späher von Hoshido gefangen und bringen euch in ihre Hauptstadt, wo Kaiserin Mikoto und ihre Familie auf euch warten. Für sie besteht schon nach kurzer Zeit kein Zweifel mehr: ihr seid das lange verschollene Kind der Hoshido und wurdet vor vielen Jahren während einer Schlacht vom Imperator entführt. Viel Zeit, um all dies zu verarbeiten, bleibt euch danach nicht. Schon in der nächsten Schlacht treffen beide Familien aufeinander und ihr seid gezwungen, euch für eine der beiden Seiten zu entscheiden. Habt ihr die Birthright-Version käuflich erworben, verweilt ihr bei eurer richtigen Familie in

Jeder Kampf wird in dreidimensionalen Gefechten hübsch in Szene gesetzt. Den Ablauf davon könnt ihr aber auch verkürzen oder gleich ganz ausschalten.

***Fire Emblem Fates* ist ein textlastiges Spiel mit vielen Sprachsamples guter Sprecher. Hoffen wir, dass davon viel in der übersetzten Version enthalten bleibt.**

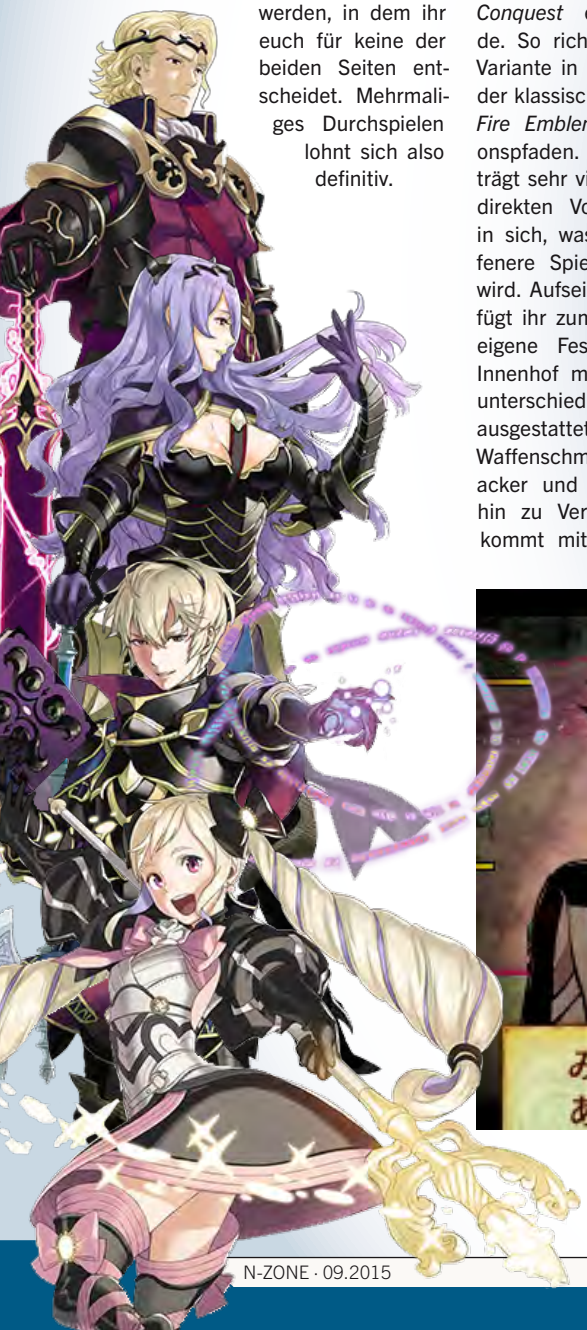
Bevor ihr eure Attacke bestätigt, könnt ihr nochmal eure Trefferchancen samt Schaden überprüfen. Hinoka muss sich hier absolut keine Sorgen machen.

Gemeinsames Vorgehen mit vertrauten Leuten lohnt sich. Auf diese Weise erhaltet ihr Boni, die euch in dieser Runde eventuell einen vorzeitigen Sieg sichern können.

Innerhalb der Mauern könnt ihr Gebäude errichten und diese immer weiter ausbauen. So erhaltet ihr bald Zugriff auf neue und bessere Ausrüstungsgegenstände.

Euer Schutzpatron verweilt sicher im eigenen Dorf, unterstützt euch allerdings bei Überfällen – hoffentlich habt ihr auch genügend Wachtürme aufgestellt.

Hoshido. Die Conquest-Fassung hingegen geleitet euch zurück in die vertrauten Arme von Nohr. Auch ein drittes Szenario kann für ein geringes Entgelt als DLC erworben werden, in dem ihr euch für keine der beiden Seiten entscheidet. Mehrmaliges Durchspielen lohnt sich also definitiv.



Der Traum vom Eigenheim

Eure Wahl hat dabei nicht nur beziehungstechnische Auswirkungen auf euren weiteren Werdegang im Spiel, auch inhaltlich gibt es zwischen *Birthright* und *Conquest* enorme Unterschiede. So richtet sich die dunkle Variante in erster Linie an Fans der klassischen Ausrichtung von *Fire Emblem* mit festen Missionspfaden. *Birthright* hingegen trägt sehr viele Designzüge vom direkten Vorgänger *Awakening* in sich, was durch die weit offenere Spielstruktur ersichtlich wird. Aufseiten der Hoshido verfügt ihr zum Beispiel über eine eigene Festungsanlage, deren Innenhof mit einer Vielzahl an unterschiedlichen Gebäuden ausgestattet werden kann. Von Waffenschmieden über Gemüseacker und Trainingscamps bis hin zu Verteidigungsstellungen kommt mit der Zeit alles ran, was zum Leben in der Burg so dazugehört. Ressourcen dafür häufen sich im Verlauf der Geschichte fast schon von selbst an, können durch freie Scharmützel gegen zufallsgenerierte Truppen aber ebenfalls erworben werden. Gleichzeitig dient euer ausgebautes Eigenheim auch als eine Art übergreifendes Optionsmenü, mit dem ihr neue Ausrüstungsgegenstände herstellen, die nächsten Aufträge starten oder die Beziehungsbande mit eurer eigenen Truppe verbessern könnt. Für einen kleinen Power-Boost im nächsten Kampf lohnt sich zudem noch ein kurzer Abstecher ins Onsen-Bad und ein gemeinsames Mahl. Bevor es nach eurer Ankunft auf dem Schlachtfeld mit dem Gefecht überhaupt losgeht, müssen umfangreiche strategische Vorkehrungen getroffen werden. Die Positionen des Gegners – später auftauchende Verstärkungen nicht mitgerechnet – sind von Anfang an von euch einsehbar, ihre Profilwerte samt Ausrüstung ebenso. Dies gibt euch den Vorteil, dass ihr im Vorfeld planen könnt, was für Streitkräfte ihr in den anstehenden Kampf mitnehmen wollt und wo genau ihr diese aufstellt. Im Normalfall seid ihr auf 10 bis 14 Einheiten beschränkt, in wichtigen Story-Missionen besteht auch für euren Hauptcharakter Anwesenheitspflicht. Weist etwa die linke Seite des Schlachtfeldes einen hohen Anteil an Bogenschützen auf, sollten hier vermehrt schwer gepanzerte Schwertträger stationiert werden, da sie gegen diese Charakterklasse einen nicht zu unterschätzenden Bonus erhalten. Möglich gemacht wird dies durch das in bislang jedem *Fire Emblem* enthaltene Weapon-Triangle-System, welches wir euch auf Seite 38 detaillierter erklären.

Manche Charaktere, die ihr im Spiel trefft, schlagen sich nach einem kurzen Plausch auf eure Seite. Eine prima Ergänzung für das eigene Team, also lasst euch diese seltenen Gelegenheiten besser nicht entgehen.

Mit dem Herzblatt eurer Wahl darf daheim auch geschmust werden. Hierzu verwendet ihr euren 3DS-Stylus und streichelt ihr/ihm behutsam über das Gesicht.

Sobald sich zwei feindlich gesinnte Krieger gegenüberstehen, wechselt die Kamera von der 2D-Perspektive in eine 3D-Ansicht. Beide Kontrahenten können nun üblicherweise einen Hieb austeilen, ehe das Geschehen wieder in die taktische Vogelperspektive zurückkehrt. Dabei seid ihr in eurer Runde nicht dazu verpflichtet, den nächstbesten Gegner zu attackieren. Im Idealfall platziert ihr euch Truppen so, dass ihr im folgenden Zug jeden in der Nähe befindlichen Feind mit der passenden Gegenklasse attackiert, dabei keine Verluste einfahrt und der Widerpart selbst keine Chance dazu hat, euch in die Achillesferse zu stechen. An der gelungenen taktischen Komponente wurde also auch bei *Fire Emblem Fates* nichts verändert. Stattdessen hat Nintendo an vielen Ecken und Kanten die Schleifmaschine angesetzt.

Es geht nur gemeinsam

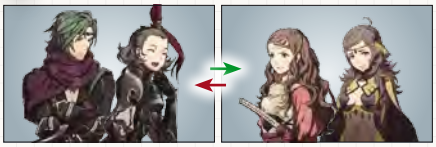
Aus *Awakening* übernommen, wurde das Dual System für *Fates* noch mal umfassend überarbeitet. Hiermit können zwei Helden aneinander gekoppelt werden, um in mehrfacher Hinsicht temporär voneinander zu profitieren. So etwa erweist es sich als kluge Idee, den eher fragileren Magiern einen widerstandsfähigen Krieger an die Seite zu stellen, damit dieser fortan die Verteidigung übernehmen kann. Eine wichtige Rolle hierbei spielt auch das Beziehungsband zwischen den beiden Charakteren, das von einem anfänglichen C bis hin zum begehrten S reicht. Je öfter beide Helden Seite an Seite auf dem Schlachtfeld kämpfen, desto besser verstehen sie sich mit der Zeit. Eine tiefe Freundschaft hat zur Folge, dass der aktive Charakter zu Beginn des Kampfes einen großen Bonus auf Angriffs-, Verteidigungs- und weitere Werte erhält. Weiterhin steigt so die Chance, dass beide Figuren gemeinsam attackieren oder euer passiver Charakter vor den Gegenangriff des Feindes springt und diesen somit vollkommen negiert. Neu in *Fates* ist die Unterscheidung zwischen der Attack Stance und der Guard Stance. Mit Ersterer setzt ihr euren eigenen Fokus komplett auf die Offensive und pfeift auf sämtliche Verteidigungsboni. Umgekehrt verhält es sich mit der Guard Stance. Sobald eine Anzeige unter der Lebensenergie des aktiven Charakters aufgefüllt ist, wird der nächste Angriff des Gegners definitiv geblockt, unabhängig von jeglichen Trefferwahrscheinlichkeiten. Langfristig macht eine Pärchenbildung also Sinn, um in späteren Missionen von so vielen Boni wie möglich zu profitieren. Anders als noch in *Awakening* verfügt nun auch die gegnerische Partei über sämtliche Komfort-Funktionen des Dual Systems und kann euch das Leben somit sehr schnell zur Hölle machen. Ihr müsst vor eurem nächsten Angriff also genau aufpassen, dass ihr euch nicht in eine Falle locken lasst, und auch ein Auge auf den zweiten Mann im gegnerischen Duo vor euch haben.

Die richtigen Planung ist Trumpf: Innerhalb der pink umrandeten Bereiche kann euch der Gegner angreifen. Versucht also, euch nicht durch einen unüberlegten Vorstoß selbst auszumanövrieren.

KURZ ERKLÄRT: DAS WAFFEN-DREIECK

Seit jeher zeichnet sich *Fire Emblem* durch ein Schere-Stein-Papier-Prinzip aus. Jede Charakterklasse im Spiel kann mit einer bestimmten Waffe ausgehebelt werden, hat ihrerseits dafür aber gegen andere Truppen ein Ass im Ärmel. In *Fire Emblem Fates* gibt es folgende Kategorien: Schwerter, Magie, Äxte, Bögen, Lanzen und Messer.

Schwerter und Magie erweisen sich gegen Träger von Fernwaffen und Äxten als vorteilhaft. Auf einen Gegenangriff sollten es Zauberer dennoch nicht ankommen lassen, denn oftmals fallen ihre eigenen Verteidigungswerte eher schlecht als recht aus.



Einem gut gezielten Dolchhieb oder einem donnernden Lanzenangriff können Schwertträger und Magiebegabte schon bei der ersten Attacke kaum standhalten. Dies trifft sowohl auf Truppen zu Fuß als auch berittene Streitkräfte zu.

Dünne Lanzen und kleine Messerchen können gegen einen gezielten Pfeil oder einen dicken Axthieb oftmals nicht bestehen. Bei fliegenden Einheiten erhalten Bogenschützen sogar noch einen weiteren Bonus auf ihren Schadenswert.

Der Tod kommt rasch

Allerdings kann auch der geschickteste Feldherr nicht verhindern, dass irgendwann mal das Worst-Case-Szenario eintritt: ein Charakter aus eurer Truppe stirbt im Kampf. Sobald dies geschieht, müsst ihr mit den daraus resultierenden Konsequenzen klarkommen, denn wiederbeleben könnt ihr eure verstorbenen Kameraden nicht. Auch eure engsten Familienmitglieder können diesem Schicksal nicht entgehen, stehen dann jedoch nur für alle noch folgenden Kämpfe nicht mehr zur Verfügung – innerhalb der Story spielen sie hingegen noch weiterhin eine Rolle. Das klingt zunächst ein wenig inkonsequent, andernfalls würde das Ausmaß an verschiedenen Dialogen und Situationen jedoch zu groß und unübersichtlich werden. Sorgen machen müssen sich aber nur Spieler, die den normalen oder einen höheren Schwierigkeitsgrad gewählt haben. Im Casual Modus werden alle ausgeschalteten Helden nach der Schlacht wieder zum Leben erweckt, im neuen Phönix-Modus sogar nach jeder Runde. Speziell die Feuervogel-Variante macht sämtliche strategischen Entscheidungen jedoch so gut wie überflüssig und sollte auch von Gelegenheitsspielern gemieden werden – andernfalls gehen viele wichtige Elemente von *Fire Emblem Fates* verloren, die eigentlich einen Großteil der Faszination und des Spielspaßes ausmachen. Doch müsst ihr angesichts der Sorge, euch könnte binnen kürzester Zeit sämtliches Personal wegsterben, nicht verzagen. Im Verlauf der Geschichte, aufseiten der Hoshido besteht sie aus 27 Kapiteln, trefft ihr immer wieder auf neue Streiter, welche unter den richtigen Voraussetzungen rekrutiert werden können. In den meisten Fällen müsst ihr sie mit der passenden Person ansprechen oder sie muss die laufende Schlacht überleben. Auch eine Romanze zwischen zwei passenden Helden kann in Nachwuchs resultieren, den ihr fortan mit ins Gefecht nehmen könnt. Die Charakterklasse ist anfangs noch fest vorgegeben, kann mit käuflich zu erwerbenden Items aber geändert werden. Der Weg zum persönlichen Wunsch-Team mag lang und beschwerlich sein, aber er lohnt sich – genau wie die Wartezeit auf das fertige Spiel 2016. **Marco Cabibbo**

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Nintendos Strategie-Hit überzeugt bereits in der Originalversion auf ganzer Linie."

Als der Abspann über die beiden Bildschirme unseres Import-3DS flimmerte, lag die Spielzeit bei ziemlich genau 42 Stunden – allein für die Hauptstory sowie einen Haufen Nebenquests. Wenn ich mir ausrechne, dass der Online-Multiplayer und auch die beiden anderen Kampagnen noch nicht einbezogen sind, mache ich mir angesichts des monströsen Umfangs keine Sorgen. Auch ansonsten weist *Fates* schon jetzt klares Hit-Potenzial auf. Unzählige Charakterklassen, spannendes Missionsdesign, hochwertige Sprecher und Hintergrundmusik sowie eine Riesenmenge an Spielmodi verdeutlichen eindrucksvoll, dass uns mit *Fates* 2016 etwas ganz Großes erwartet.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
Alternative: Fire Emblem Awakening
Termin: 2016

Screen-Info: Sämtliche Screenshots des Artikels wurden von uns selbst erstellt und direkt aus der japanischen Retail-Version entnommen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Eine solche Lücke schützt euch vor Angriffen der Nahkämpfer, aber passt gut auf Bogenschützen und Magier auf!

Das Spielgefühl des dominanten Shooter-Parts erinnert uns leicht an *Extermination*. Das erschien 2001 (!) auf der Playstation 2. Und hat mehr Spaß gemacht …

DEVIL'S THIRD

Action Aussehen tut es furchtbar. Und spielen lässt es sich so, wie es aussieht.

Berühmt und berüchtigt: Der Valhalla-Chefdesigner Tomonobu Itagaki gilt als echtes Enfant terrible der Videospiel-Industrie. Dasselbe kann man auch über *Devil's Third* sagen – nur eben ohne den „Enfant"-Part vorne dran. Nach einer mittlerweile fünfjährigen Entwicklungszeit voller Stolpersteine und gleich mehrerer Enginewechsel befindet sich der brachiale Action-Shooter nun kurz vor seinem Finish. Und nachdem wir den Titel etliche Stunden lang selbst gezockt haben, können wir attestieren: Das Teil läuft nicht ins Ziel ein, es kriecht.

Ivan der Schreckliche

Devil's Third ist eine saftige Ab-18-Kombination aus einem Combo-Waffenprügler und einem Covershooter. Stellt euch einfach vor, *Bayonetta* und *Gears of War Judgment* (Xbox 360) würden gemeinsam einen Software-Nachkommen zeugen, diesen in die Playstation-2-Ära zurückkatapultieren und jeweils auf 70 Prozent ihrer spielerischen Qualität verzichten – das Ergebnis wäre Tomonobu Itagakis neuestes Werk. In diesem schlüpft ihr in die tätowierte Haut des Ostblock-Antihelden Ivan, seines Zeichens saucoole Socke und Meister aller Waffen. Ohne Hemd, dafür aber mit reichlich Kippen, Schnaps und der Fähigkeit ausgestattet, die Seelen bezwungener Feinde in schnittige Spezialattacken zu investieren, kämpft Ivan gegen eine erbarmungslose Terrorzelle. Die möchte mithilfe brandgefährlicher Mutationsviren die Weltherrschaft an sich reißen. Von uns stoßen wollen wir dagegen vor allem die Technik des Spiels. Insbesondere grafisch kollabiert *Devil's Third* regelrecht: Framerate-Einbrüche nahe am Freeze, eine völlig überforderte Kamera, grässliche Texturen, steif animierte Modelle … uff …

Hier liefert sich Ivan gerade ein spektakuläres Gefecht mit einem Zwischenboss. Gut, ihr könnt die zwei nicht sehen, Schrottkamera sei Dank – aber beide sind da!

Will viel, kann wenig

Es macht eigentlich kaum Sinn, all die technischen Probleme aufzuzählen – selbst wenn *Devil's Third* mit der Wii-U-Hardware perfekt zurechtkäme, würde es aufgrund seiner etlichen Designsünden dennoch bestenfalls im spielerischen Mittelfeld landen. Das Ding bekommt einfach nicht seinen Wunsch auf die Kette, gleichzeitig ein kompetenter Schnetzler und Shooter sein zu wollen. Der Rest ist ein dröger B-Movie ohne Biss. ■ **Benjamin Kegel**

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Fünf Jahre? Hierfür? Auf einer Konsole, die mit *Bayonetta 2* Maßstäbe gesetzt hat?"

Dass Chefentwickler Tomonobu Itagaki sich erdreistet, zum Schutz dieser frustrierend-chaotischen Instantkill-KI-Katastrophe ernsthaft fehlendes Können beim ausführenden Arm der Spiele-Testerschaft anzudeuten, ist schon hart. Fast so hart wie die Haare der Figuren in *Devil's Third*. Solche Betonfrisuren haben wir zuletzt in der PS2-Gründerzeit zu sehen bekommen und sie eigentlich nicht vermisst – kein Wunder, dass Ivan als Glatzenträger daherkommt. Das Einzige, was noch härter ist, dürfte das Schicksal all derer sein, die sich etliche Jahre auf dieses Teil gefreut haben. Ich zerlege ungern Spiele, solange sie noch gar nicht auf dem Markt sind – aber ich kann mir einfach kaum vorstellen, dass hier bis zum fertigen Release noch besonders viel passieren wird …

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Valhalla Games
Alternative: Bayonetta
Termin: 28. August 2015

Screen-Info: Die Bilder haben wir höchstpersönlich dem Spiel entlockt und aufgezeichnet. An der Grafikqualität dürfte sich bis zum Release nichts mehr tun.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

YOOKA-LAYLEE

Jump & Run Unsere große neue Hüpfspiel-Hoffnung trägt grün. Und eine Fledermaus auf dem Kopf. Und jede Menge Rare im Herzen.

Lust auf ein paar Zahlen? Wie wäre es denn mit 73.206? So viele Kickstarter-Unterstützer haben Geld an das *Yooka Laylee*-Studio Playtonic gespendet und damit die Entwicklung des ultraputzigen geistigen *Banjo Kazooie*-Nachfolgers möglich gemacht. 2.946.332 Euro sind dabei zusammengekommen. Die 2 ist auch eine schöne Zahl! So viele Helden dürft ihr mit dem niedlichen Chamäleon Yooka und seiner Fledermaus-Dame Laylee nämlich durch wunderschöne Jump&Run-Abenteuerwelten steuern. Auf Wunsch auch im lokalen Koop-Mehrspielermodus. 2 bis 4 – das ist die Menge an Teilnehmern, die sich gleichzeitig in mindestens acht Minispiel-Disziplinen charmante Duelle werden liefern dürfen. Die neuste und auch interessanteste Zahl rund um die britische Kickstarter-Erfolgsgeschichte ist aber die 17. Team17, um genau zu sein.

Sammelt ihr auch immer schön fleißig Pagies? Dann dürft ihr eure Lieblingswelten nach und nach weiter ausbauen.

Zwei Freunde, ein Spiel

„Moment, den Namen hab ich doch schon mal gehört?!“ Sehr gut möglich! Je nachdem, wie viele Lenze ihr bereits auf eurem Zockerbuckel habt, kennt ihr die ebenfalls aus Großbritannien stammenden Kollegen von Team17 entweder aufgrund der legendären *Alien Breed*-Serie oder der nicht minder populären *Worms*-Reihe. Die beiden Entwicklerstudios vereint aber nicht nur ihre geografische Nähe, Team17 und Playtonic Games sind auch miteinander befreundet. Sie unterstützen sich auf Kickstarter gegenseitig – und sind ab sofort sogar Geschäftspartner! Team17 übernimmt nämlich das internationale Publishing von *Yooka Laylee*.

Dass sich die erfahrenen *Worms*-Recken um den Vertrieb kümmern, ist eine verdammt gute Nachricht sowohl für Playtonic Games als auch für Videospielfans rund um den Globus. So können die Entwickler und Designer sich voll und ganz auf die Erschaffung ihrer beiden drolligen neuen Helden konzentrieren. Die Kickstarter-Crew muss sich keine Gedanken

DIESER BÄR HAT DOCH 'NEN VOGEL!

Gehört ihr zu den zahlreichen Zockerfreunden, die sich neben ihrer geliebten Wii U auch noch ein Next-Gen-System gegönnt haben? Und handelt es sich bei bei dieser Komplementär-Konsole zufälligerweise um die Xbox One? Dann hätten wir da einen Tipp für euch …

In unserem Schwestermagazin XBG Games – immerhin das größte deutschsprachige Xbox-Print-Fachblatt der Welt – checken wir regelmäßig neue Spiele auf Herz, Nieren, Hirn und Spielspaß. Ganz besonders möchten wir allen Retro-Fans und Xbox-One-Besitzern die brandneue Spielesammlung *Rare Replay* ans Herz legen. Hier erhaltet ihr für 30 Euro 30 Spiele der legendären Softwareschmiede Rare, darunter mit *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie* auch die inoffiziellen Vorgänger zu *Yooka-Laylee*. Sollte man unbedingt mal gespielt haben!

darüber machen, wie sie ihr Baby nach dem letzten Feinschliff auf eine Bühne gehievt bekommen, auf der es sich beweisen kann. Und an dieser Stelle beginnen die guten Nachrichten für uns Daumensportler. Denn dank Team17s Hilfe wird *Yooka-Laylee* deutlich mehr Präsenz im Wii-U-Regal erhalten als es ein reines Downloadspiel jemals auf sich gestellt fertigbringen könnte. Wenn *Yooka-Laylee* so gut wird, wie wir glauben, dürfte sich Playtonic als Softwareschmiede mit unglaublichem Hitpotenzial etablieren. Der Erfolg spült eine Menge Geld in die gemeinsamen Kassen, ermöglicht noch mehr Playtonic-Projekte in der Zukunft – und führt vielleicht zu Rare 2.0.

Die Mitarbeiterliste bei Playtonic liest sich wie eine Hall of Fame der N64-Ära. Um das Charakter- und Leveldesign kümmern sich zum Beispiel ehemalige *Banjo-Kazooie*/*Donkey Kong*-Künstler, für die Musik sind ebenfalls Rare-Veteranen zuständig.

Seid ihr Old-School-Zocker?

Falls ihr noch mehr von Rare 1.0 spielen möchtet oder auf eigene Faust herausfinden wollt, was es denn mit *Banjo-Kazooie* und Co. so auf sich hat, solltet ihr euch unseren Kasten weiter oben zu Gemüte führen. Was ihr nun erwarten dürft, da das Team von Playtonic Games den Kopf für *Yooka-Laylee* komplett frei hat? Höchstwahrscheinlich eines der unterhaltsamsten modernen Plattform-Sammelabenteuer der letzten Jahre! Denn die beiden drolligen Koop-Helden Yooka und seine flatterhafte Begleiterin Laylee werden im fertigen Spiel nicht nur über eine fantastische Bandbreite an Teamwork-Moves verfügen, mit denen sie ihre kunterbunten Welten erforschen können. Ihr werdet ebendiese Welten zudem noch erweitern dürfen. Am wichtigsten sind dafür die sogenannten Pagies – einer von vielen nützlichen Sammelgegenständen, die euren Forscherdrang ordentlich zu belohnen wissen. Unter anderem soll in jedem der Levels zudem eine verborgene Arcade-Spielmaschine auf euch warten. Beweist ihr hier eure Old-School-Zockerqualitäten, erhaltet ihr noch mehr der wertvollen Pagies. Old School ist übrigens auch die Namensliste der Top-Spieldesigner, Künstler und Musiker, die zur Kreation von *Yooka-Laylee* angetreten sind. Zu verdanken haben wir das der Großzügigkeit und letztendlich auch dem langen Gedächtnis der Gamer-Gemeinschaft – denn für die Ex-Rare-Kollegen machen wir offenbar alle gern den Geldbeutel auf!

Benjamin Kegel

MEINUNG
Ben Kegel

„Echszellentes Heldenduo statt Rare-Bär"

Argh! Ich will Yooka an seinem knuffigen Kantenschädel packen und ihn einfach schütteln! Oder alternativ dazu direkt das Spiel zocken. Leider muss ich mich dafür aber noch bis zum Jahr 2016 gedulden, in dem *Yooka-Laylee* passenderweise in meinem Geburtstags-Monat erscheinen soll. Zur abenteuerlustigen Premiere der beiden putzigen Protagonisten gibt es aktuell praktisch kaum etwas Handfestes zu sagen. Das Spiel ist logischerweise noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. „Aber Benjamin – wenn die jetzt erst so richtig anfangen, warum gibst du denn schon so eine hohe Wertungseinschätzung ab?" Ganz einfach: Weil ich mir nicht vorstellen kann, dass ein Rudel Rare-Veteranen dieses Spiel in den Sand setzt.

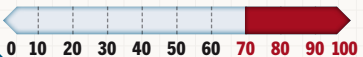
Ein Näschen für Abenteuer und den Blick auf neue Spielwelten gerichtet – so präsentieren sich Laylee und ihr Freund Yooka.

INFOS

Hersteller: Playtonic Games /Team17
Entwickler: Playtonic Games
Alternative: Super Mario 3D World
Termin: Oktober 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen von Playtonic Games. Sie sind ausgesprochen süß, aber auch noch ausgesprochen Alpha-lastig. Der Art-Style ist super!

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8

Es ist kein Geheimnis: Die Wii U spielt technisch nicht in der 1. Liga. *Splatoon* kontert das mit einem kreativen Artdesign, das seinesgleichen sucht.

SOUND 9

Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die Inklinge selbst brabbeln in einer Nintendo-typischen Fantasiesprache, die sehr putzig klingt. Musik und Geräuschkulisse sind hervorragend gelungen.

STEUERUNG 9

Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 9

Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Die Königsdisziplin von *Splatoon* mag bislang eher wenige Modi aufweisen – dafür sind diese umso besser gelungen und garantieren Langzeitspielspaß.

PRO / CONTRA

- ➕➕ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ➕ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ➕ Gut ausbalancierte Waffen und Mehrspielermaps
- ➕ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ➕ Diverse Minispiele auf dem Touchpad
- ➕ Hintergrundmusik mit Ohrwurmcharakter
- ➖ Kampagne für Einzelspieler recht kurz
- ➖ Lobby-System nicht einwandfrei umgesetzt

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

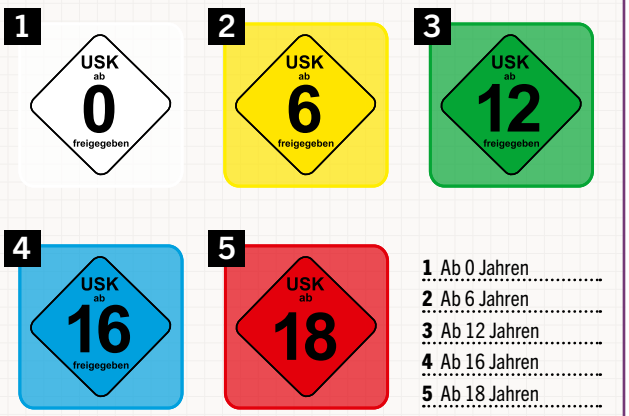
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

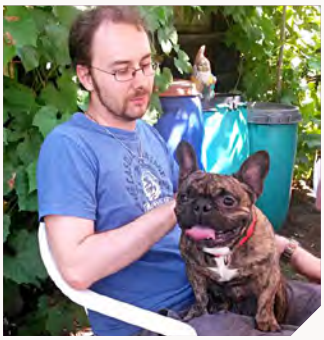
USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (29, Redaktionsleiter)



Spielt gerade: Splatoon (Wii U), Yoshi's Woolly Word (Wii U), Bastion (PS4)
Schaut gerade: Alte TV-Klassiker wie Täglich grüßt das Murmeltier oder Flubber
Wartet gerade: Bis die Hitzewelle vorbei ist, damit der Rasen gepflanzt werden kann.
Und sonst: Auch wenn ich schon wieder unter der lästigen Hitze leide, hat der Sommer doch immer wieder auch seine schönen Seiten. Etwa die vielen Grillfeiern im Kreis der Verwandtschaft oder bei Freunden. P.S. Der Hund auf dem Foto gehört übrigens nicht mir, sondern besagter Verwandtschaft.

BENJAMIN KEGEL (33, Redakteur)

Spielt gerade: The Elder Scrolls Online (PC), die komplette Mass-Effect-Serie am Stück (PC), Super Smash Bros. (Wii U)
Schaut gerade: Dragon Ball Z: Kampf der Götter (unfassbar kitschig-spektakulär)
Und sonst: In der N-ZONE-Zeitreise sind wir nun also bei Ausgabe 9/2000 angekommen – und damit in einer Ära, zu der ich damals hauptberuflich als Nintendo-Redakteur losgelegt habe. An all die „längst vergessenen" Sachen erinnere ich mich noch prima, Original-Hefte inklusive. Meine Fresse, fühle ich mich jetzt alt …

MARCO CABIBBO (31, Redakteur)

Spielt gerade: Fire Emblem Fates (3DS)
Schaut gerade: Himouto! Umaru-Chan, Gate, Shokugeki no Soma, Overlord, Gangsta, Giant Killing, SGDQ
Hört gerade: Mike Stoklasa und Jay Bauman.
Und sonst: Einige extrem stressige Wochen liegen hinter mir. Post-E3-Aufarbeitung, Importversion von Fire Emblem Fates übersetzen, Gamescom, viel Besuch aus der Heimat. Da tut es echt gut, am Wochenende einfach mal daheim zu bleiben und nur faul zu chillen.

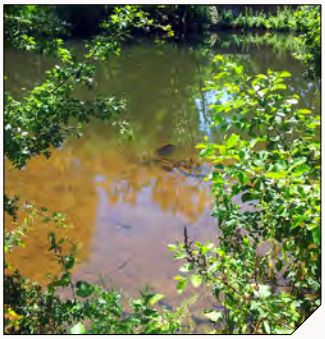
LUKAS SCHMID (26, Volontär)

Spielt gerade: Batman: Arkham Knight (PS4), Picross e6 (3DS)
Schaut gerade: Grimm: Season 2
Und sonst: Seitdem mein Papa sein neues Auto hat, kommt er mich ziemlich häufig aus dem fernen Österreich in Nürnberg besuchen. Da er also schon fast Teil des lokalen Interieurs ist, ist es nur fair, dass er auch einmal in meinem Heft landet – ungefragt, ha! Und weil ich jetzt noch einige Zeilen Platz habe, möchte ich noch darauf hinweisen, dass man unbedingt, auf jeden Fall, fraglos – oh, jetzt ist der Platz alle.

MATTHIAS SCHÖFFEL (50, Layouter)

Schaut gerade: Ray Donovan
Hört gerade: Led Zeppelin – Presence, In through the Out Door & Coda
Liest gerade: Lauren Beukes – Broken Monsters
Und sonst: Bin gerade zurück aus Schottland. Fast hätten sie mich dort behalten. Es war einiges an Überzeugungsarbeit nötig, um mit meinem Mitbringsel von den Äußeren Hebriden (Lewis and Harris) im Handgepäck an Bord des Airbus 321 zu kommen. Und das Problem war nicht vordringlich das Gewicht (5,8 kg).

LARS KROMAT (42, Layouter)



Liest gerade: „Drohnenland: Kriminalroman" von Tom Hillenbrand
Schaut gerade: „Mr. Robot" S01 sowie diese unglaublich miese/spaßige/ähm Serie „The Last Ship". Michael Bay …
Und sonst: Gamescom und Sommerferien. Ich genieße diese Ruhe im Büro und auf den Hauptverkehrsstraßen von Nürnberg. Es ist Zeit, Urlaub zu machen, und genau das werde ich auch nach dieser Heftabgabe tun. Sommer, Sonne, BBQ. Hell yeah! Her damit!

MAX DREWS (22, Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Batman: Arkham Knight (PS4)
Schaut gerade: Was er demnächst schauen soll – vielleicht Empire?
Liest gerade: Das Wort „Kaffee" in zig verschiedenen Sprachen auf einer Ziertapete
Und sonst: Freue ich mich, dass ich mich für euch ausgiebig mit der „Faszination Pokémon" beschäftigen durfte. Auf dem Bild – mitten in der Nacht entstanden – habe ich gerade die Interviews mit den Turnier-Profis abgeschlossen – allesamt sehr sympathisch und aufgeschlossen. Ich wünsche euch alles Gute für die Weltmeisterschaft!

CHRISTIAN DÖRRE (27, Volontär)

Spielt gerade: The Witcher 3 (PS4)
Schaut gerade: Mad Max 1-3
Liest gerade: Die tollen Hexer-Romane
Und sonst: Während ich diese Zeilen schreibe, befinde ich mich auf der Gamescom und lasse den ersten Messe-Tag Revue passieren. Stress ohne Ende, aber wenn man dafür zahlreiche Knallerspiele anzocken darf, lohnt sich der Schlafentzug doch allemal. Mein Spiel der Messe übrigens: Pro Evolution Soccer 2016. So gut war digitaler Fußball noch nie.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Zelda: Ocarina of Time	Zelda: Ocarina of Time	Fire Emblem: Shadow Dragon	Advance Wars: Black Hole R.
FLOP-TITEL	–	–	Super Street Fighter 2: TR	–
Legend of Kay Anniversary (Wii U) ∅ Wertung: 6,25 // Test S. 52	Oft trügt einen die Erinnerung und man befindet Spiele von anno dazumal für besser, als sie es eigentlich waren beziehungsweise sind. *Legend of Kay* ist für mich so ein Fall: nett, aber leider total durchschnittlich. **6**	Von uns vieren hier bin ich tatsächlich der Einzige, der *Legend of Kay* damals nicht gespielt hatte. Daher begrüße ich die Möglichkeit, das Abenteuer nun mit schickerer Grafik auf meiner Wii U ausprobieren zu können. **7**	*Legend of Kay* war damals eines der ersten Spiele, welche ich noch als Praktikant testen durfte. An meinem Eindruck von damals hat sich nicht viel geändert. *Legend of Kay* ist in jeder Hinsicht Mittelmaß. **6**	Könnte auch heißen: *Star Fox Adventures – Katzen-Edition*. Gut, verglichen mit dem Rare-Titel ist bei *Legend of Kay* deutlich weniger Feinschliff am Start. Ein ordentliches Teil für Wii-U-Abenteurer bietet *Kay* aber allemal. **6**
Never Alone (Wii U eShop) ∅ Wertung: 6,0 // Test S. 54	Irgendwann kam bei mir der Punkt, ab dem das Indiespielschema „kleines Kind in großer, furchteinflößender Welt" aufgrund der inflationären Nutzung nicht mehr so recht zünden wollte. Ganz okay ist *Never Alone* trotzdem. **6**	Mag ja sein, dass *Never Alone* nicht an Indie-Größen wie *Limbo* heranreicht. Doch ich habe es sehr gerne durchgespielt, zumal ich die Dokumentationsfilme, die mit dabei sind, sehr interessant fand. **7**	*Never Alone* zündet nur beim ersten Durchgang. Danach ist die anfängliche Faszination schnell verflogen, zumal mich auch das Thema samt Aufmachung ehrlich gesagt kalt lässt. Vielleicht probier ich's im Winter noch mal. **5**	Hallo, *Never Alone*, schön dass dein Winter-Feeling es nun im Sommer auch auf die Wii U geschafft hat. Du steuerst dich zwar immer noch wie ein Schluck Eiswasser in der Kurve, bist aber ein echter Charmebolzen. **6**
Zelda: Ocarina of Time (Wii U VC) ∅ Wertung: 9,5 // Test S. 64	Es tut mir in der Seele weh zu wissen, dass der gute Ben (der seinen Text nach mir schreiben wird) den perfekten Zehnerschnitt von *Ocarina of Time* versauen wird. Ist es okay, wenn ich dafür elf oder zwölf Punkte vergebe? **10**	Unter den *Zelda*-Spielen ist *Ocarina of Time* ganz klar der Teil, den ich am meisten durchgespielt habe. Da Nintendo dieses Meisterwerk bei jeder Gelegenheit aufs Neue veröffentlicht, wird's dabei wohl bleiben. **10**	*Ocarina of Time* gehört zu den besten Videospielen, die jemals erschaffen wurden. Das müssen selbst Serienhasser akzeptieren. Mit diesem Titel stellte Nintendo die Weichen für fast alle Spiele, die danach kommen sollten. **10**	Von allen 3D-*Zeldas* ist *Ocarina of Time* noch immer mein Favorit. Da schwingt einfach genau die richtige Menge Nostalgie mit, ohne die mich *Zelda* einfach nicht so recht packen kann. Vielleicht schafft's die Wii-U-Version! **8**
Advance Wars 2: BHR (3DS VC) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 66	Ich bin kein großer Fan von Strategiespielen, aber wenn, dann lege ich bei denen aus dem Hause Intelligent Systems los. *Advance Wars* liegt in meiner Gunst zwar etwas hinter *Fire Emblem*, ist für Genrefans aber dennoch super. **7**	Jedes Mal wenn ein *Advance Wars*-Spiel für die Virtual Console erscheint, werde ich wieder schmerzlich daran erinnert, dass es schon lange keinen neuen Ableger mehr gab. Also Nintendo: Bitte nachbessern! **8**	Am Wochenende hab ich *Advance Wars 2* noch mal mit einem Kumpel im Versus gespielt. Wie schon im Test habe ich aber so manche Einheit aus späteren Teilen vermisst. Daher gibt es diesmal „nur" eine 8 von mir. **8**	Die Spiele der *Advance Wars*-Serie gehören noch immer zu den am meisten übersehenen Strategietiteln, egal auf welcher Konsole. Und das ist verdammt schade, die Dinger sind nämlich echt stark! **8**
Fire Emblem: Shadow Dragon (3DS VC) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 67	Jetzt andersrum: Ich bin kein großer Fan von Strategiespielen, aber wenn, dann lege ich bei denen aus dem Hause Intelligent Systems los. *Fire Emblem* liegt in meiner Gunst vor *Advance Wars* und macht jede Menge Spaß. **8**	*Advance Wars* UND *Fire Emblem* im gleichen Monat? Wie soll ich denn genug Zeit auftreiben, um diese feinen Strategiespiele beide unter einen Hut zu bringen? So oder so macht *Shadow Dragon* immer noch Spaß. **8**	Mit der Neuauflage des ersten Teils haben Nintendo und Intelligent Systems auf dem DS einen prima Job gemacht, der auch auf der Wii U zu überzeugen weiß. PS: Wusstet ihr, dass Ben ein ganz schöner Heuchler ist? **8**	Ich bin zwar ein riesiger Strategie-Fan, mit *Fire Emblem* habe ich mich aber nie so richtig anfreunden können – was mich angesichts meiner Meinung zu *Advance Wars 2* jetzt ein bisschen zum Heuchler macht -_- … **7**
Mario & Luigi: Zus. d. d. Zeit (3DS VC) ∅ Wertung: 8,0 // Test S. 69	Ernste RPGs mit dräuenden Weltuntergängen und klischeebeladenen Figuren gibt's en masse. Da tut's gut, sich ab und an in den ausnahmslos super gelungenen und wirklich lustigen *Mario & Luigi*-Abenteuern auszutoben. **9**	Diesen Monat fällt es mir wirklich leicht, eine gute Wertung nach der anderen zu zücken. Denn auch *Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit* ist ein feines Spiel, das mich das Sommerloch fix vergessen lässt. **8**	Mit dem DS-RPG rund um Mario und Luigi fällt die Meinungsmache-Auswahl in diesem Monat recht hochwertig aus. *Zusammen durch die Zeit* ist echt prima, allerdings ist mir Marios Hüpfkost immer noch am liebsten. **7**	Ihr schmunzelt gern beim Zocken und findet die Klempner-Brüder jetzt auch nicht so schlecht? Dann seid ihr bei den RPGs der *Mario & Luigi*-Serie hervorragend aufgehoben – nicht nur bei *Zusammen durch die Zeit*! **8**

Neue Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit Amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Auch für New 3DS und New 3DS XL!

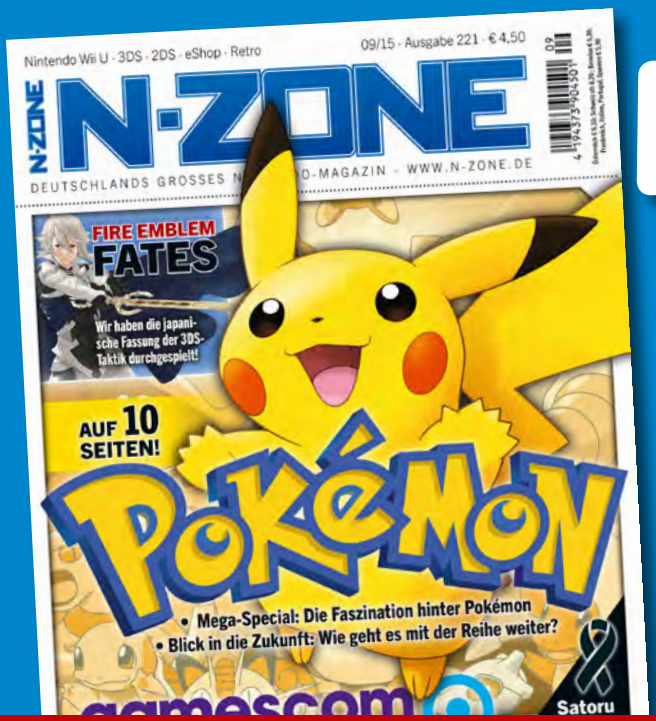
Kompatibel mit Super Smash Bros. Wii U, Mario Kart 8 sowie weiteren kommenden Wii-U-Spielen.

AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

1UP-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

Block-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne



ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U und 3DS. Stand: 06. August 2015.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
August 2015		
S. 52 UPDATE Legend of Kay Anniversary	Nordic Games	11. August 2015
S. 43 Devil's Third	Nintendo	28. August 2015
UPDATE Disney Infinity 3.0	Disney Interactive	28. August 2015
September 2015		
Super Mario Maker	Nintendo	11. September 2015
S. 34 Skylanders Superchargers	Activision	25. September 2015
Lego Dimensions	Warner Bros.	29. September 2015
2015/2016		
S. 09 Shovel Knight (Retail)	Yacht Club Games	16. Oktober 2015
Guitar Hero Live	Activision	23. Oktober 2015
Just Dance 2016	Ubisoft	23. Oktober 2015
UPDATE Project Zero: Maiden of the Black Water	Nintendo	30. Oktober 2015
NEU Die Peanuts: Der Film – Snoopys große Abenteuer	Activision	06. November 2015
UPDATE Rodea: The Sky Soldier	NIS America	13. November 2015
S. 25 Xenoblade Chronicles X	Nintendo	Dezember 2015
Teslagrad	SODESCO	Sommer 2015
Adventure Time: Finn and Jake Investigations	Little Orbit	Herbst 2015
Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Vicious Cycle	Herbst 2015
Mario Tennis: Ultra Smash	Nintendo	4. Quartal 2015
Star Fox Zero	Nintendo	4. Quartal 2015
Animal Crossing: Amiibo Festival	Nintendo	4. Quartal 2015
Harvest Moon: Seeds of Memories	Natsume	Winter 2015
Project Giant Robot	Nintendo	2015
Project Guard	Nintendo	2015
S. 32 UPDATE Lego Marvel's Avengers	Warner Bros.	29. Januar 2016
S. 36 UPDATE Mighty No. 9	Comcept	1. Quartal 2016
NEU Terraria	505 Games	1. Quartal 2016
S. 44 UPDATE Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	Oktober 2016
Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio 2016	Nintendo	2016
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
Genei Ibun Roku #FE	Nintendo	2016
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2016
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	März 2017
Weitere Ankündigungen		
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
NES Remix 1 + 2	Nintendo	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Wii U eShop		
UPDATE Beatbuddy	Threaks	06. August 2015
NEU Sanatory Hallways	Wegenbartho	06. August 2015
UPDATE Freedom Planet	GalaxyTrail	13. August 2015
Rive	Two Tribes	November 2015
Lovely Planet	tinybuild/QUICKTEQUILA	Dezember 2015
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	Sommer 2015
Nova-111	Curve Digital	Sommer 2015
Octodad: Deadliest Catch	Young Horses	Sommer 2015
The Swindle	Curve Digital	Sommer 2015
Extreme Exorcism	Ripstone	3. Quartal 2015
Hex Heroes	Prismatic Games	3. Quartal 2015
Runbow	13AM Games	3. Quartal 2015
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	3. Quartal 2015
Slain!	Digerati Distribution	3. Quartal 2015
S. 37 Typoman	Headup/Brainseed	3. Quartal 2015
NEU Chronicles of Teddy	LookAtMyGame	Herbst 2015
forma.8	MixedBag	Herbst 2015
Steamworld Heist	Image & Form Games	Herbst 2015
Soul Axiom	Wales Interactive	4. Quartal 2015
6180 to the Moon	Turtle Cream	2015
90's Arcade Racer	Nicalis	2015
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
NEU Action Henk	Curve Digital	2015
Adventures of Pip	TicToc Games	2015
A.N.N.E	Gamesbymo	2015
Aztez	Team Colorblind	2015
Assault Android Cactus	Witch Beam	2015
A World of Keflings	NinjaBee	2015
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2015
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2015
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2015
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2015
Dance of the Damned	Nexis Games	2015
Dex	Treadlocks	2015

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dot Arcade	James Montagna	2015
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2015
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2015
FAST Racing Neo	Shin'en	2015
Flavoured Cats	CW Games	2015
Forced	BetaDwarf	2015
NEU Gunman Clive HD Collection	Hörberg Productions	2015
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2015
Hyper Light Drifter	Heart Machine	2015
Infinity Runner	Wales Interactive	2015
Knytt Underground	Ripstone	2015
Life of Pixel	Super Icon	2015
NEU Limbo	Playdead	2015
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2015
March of War	ISOTX	2015
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2015
Never Alone	E-Line Media	2015
Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2015
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2015
NEU Poncho	Rising Star Games	2015
Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2015
Race the Sun	Disparity Games	2015
Road Redemption	Darkseas Games	2015
NEU Shadow Puppeteer	Sarenta Studio/Snow Cannon	2015
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2015
Shutshimi	Choice Provisions	2015
Songs of Seven	Enlightened Games	2015
Space Hulk	Hoplite Research	2015
Starwhal: Just the Tip	Breakfall	2015
UPDATE The Binding of Isaac: Rebirth	Nicalis	2015
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2015
NEU The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Toto Temple Deluxe	Juicy Beast Studio	2015
Twisted Fusion	Leuvision	2015
U Craft	Nexis Games	2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2015
Windup Knight 2	Robot Invader	2015
Wonder Flick	Level-5	2015
NEU Year Walk	Simogo	2015
NEU Zombie Vikings	Zoink Games	2015
S. 09 NEU Poi	Polykid	2016
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
NEU Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	NIcht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
Project Treasure	Bandai Namco	Nicht bekannt
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted ...	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Slender: The Arrival	Blue Isle Studios	Nicht bekannt
The Rivers of Alice	Unami Games	Nicht bekannt
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
NEU Xenoblade Chronicles	Nintendo	05. August 2015
NEU Donkey Kong: Jungle Climber	Nintendo	06. August 2015
NEU Star Fox Command	Nintendo	06. August 2015
Contra Advance: The Alien Wars EX	Konami	Nicht bekannt
Dig Dug 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
Double Dragon 3: The Sacred Stones	Arc System Works	Nicht bekannt
Drill Dozer	Nintendo	Nicht bekannt
Hogan's Alley	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Mario Kart 64	Nintendo	Nicht bekannt
Medabots AX: Metabee Version	Natsume	Nicht bekannt
Medabots: Rokusho	Natsume	Nicht bekannt
Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
Pac-Man 2: The New Adventures	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pocky & Rocky with Becky	Natsume	Nicht bekannt
Polarium Advance	Nintendo	Nicht bekannt
Tecmo Bowl	Tecmo Koei	Nicht bekannt
The Adventures of Bayou Bill	Konami	Nicht bekannt
Wild Gunman	Nintendo	Nicht bekannt

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
August 2015		
UPDATE Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	27. August 2015
September 2015		
S. 30 UPDATE Little Battlers eXperience	Nintendo	04. September 2015
Etrian Mystery Dungeon	Atlus	11. September 2015
Hatsune Miku: Project Mirai Remix DX	Sega	11. September 2015
S. 34 Skylanders Superchargers	Activision	25. September 2015
2015/2016		
Animal Crossing: Happy Home Designer	Nintendo	02. Oktober 2015
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	16. Oktober 2015
S. 09 Shovel Knight (Retail)	Yacht Club Games	16. Oktober 2015
UPDATE The Legend of Zelda: Tri Force Heroes	Nintendo	23. Oktober 2015
Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – R. B.	Atlus	30. Oktober 2015
NEU Die Peanuts: Der Film – Snoopys große Abenteuer	Activision	06. November 2015
UPDATE Rodea: The Sky Soldier	NIS America	13. November 2015
Chibi-Robo!: Zip Lash	Nintendo	November 2015
Adventure Time: Finn and Jake Investigations	Little Orbit	Herbst 2015
Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Vicious Cycle	Herbst 2015
Sonic Boom: Feuer und Eis	Sega	4. Quartal 2015
UPDATE The Legend of Legacy	Atlus	4. Quartal 2015
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2015
Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2015
Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio 2016	Nintendo	2015
The Legend of Korra: A New Era Begins	Activision	2015
S. 28 UPDATE Final Fantasy Explorers	Square Enix	29. Januar 2016
S. 32 UPDATE Lego Marvel's Avengers	Warner Bros.	29. Januar 2016
Entrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight	Atlus	12. Februar 2016
Mario & Luigi: Paper Jam Bros.	Nintendo	Frühjahr 2016
Pokémon Super Mystery Dungeon	Nintendo	Frühjahr 2016
UPDATE Project X Zone 2	Bandai Namco	Frühjahr 2016
UPDATE Stella Glow	NIS America	Frühjahr 2016
Hyrule Warriors: Legends	Nintendo	1. Quartal 2016
S. 36 UPDATE Mighty No. 9	Comcept	1. Quartal 2016
NEU Terraria	505 Games	1. Quartal 2016
Bravely Second: End Layer	Nintendo	2016
S. 38 Fire Emblem: Fates	Nintendo	2016
Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	2016
Yo-kai Watch	Nintendo	2016
Weitere Ankündigungen		
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEEED	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
NEU Dragon Quest VII	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest VIII	Square Enix	Nicht bekannt
S. 06 NEU Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
NEU Dragon Quest Monsters Joker 3	Square Enix	Nicht bekannt
Disney Magical World 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
Etrian Osyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land/Story of Seasons	Marvelous AQL/XSEED	Nicht bekannt
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
Monster Hunter X	Capcom	Nicht bekannt

3DS (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale	XSEED	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
NEU Zero Escape 3	Aksys Games	Nicht bekannt
3DS eShop		
Dementium: Remastered	Renegade Kid	Sommer 2015
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	Sommer 2015
Antipole DX	Saturnine Games	3. Quartal 2015
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	3. Quartal 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	Herbst 2015
Mega Man: Legacy Collection	Capcom	Winter 2016
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015
Cube Creator 3D	Big John Games	2015
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2015
Grinsia	Nicalis	2015
NEU Gunslug 2	Engine Software/Orangepixel	2015
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2015
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2015
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2015
Shutshimi	Choice Provisions	2015
Strike Force Foxx	Big John Games	2015
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2015
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2015
NEU The Binding of Isaac: Rebirth	Nicalis	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2015
Treasurenauts	Renegade Kid	2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2015
Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	Nicht bekannt
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
NEU Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	NIcht bekannt
NEU Family Fishing	Aksys Games	Nicht bekannt
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
NEU Radiohammer	Aksys Games	Nicht bekannt
NEU Slice It!	Aksys Games	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
3D Gunstar Heroes	Sega	August 2015
3D Sonic the Hedgehog 2	Sega	September 2015
Dig Dug 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
Double Dragon 3: The Sacred Stones	Arc System Works	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Tecmo Bowl	Tecmo Koei	Nicht bekannt
The Adventures of Bayou Billy	Konami	Nicht bekannt

KUNG FU PANDA: SHOWDOWN OF ... (Wii U)

Hersteller: Vicious Cycle **Genre:** Action **Termin:** Herbst 2015

STELLA GLOW (3DS)

Hersteller: Imageepoch **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Frühjahr 2016

Im Lauf des Abenteuers treffen wir auf viele verschiedene Tiervölker – diesen putzigen Häschen müssen wir natürlich auch bei ihren Problemen zur Seite stehen.

LEGEND OF KAY ANNIVERSARY

Action-Adventure Da Grünspan Link sein Wii-U-Abenteuer erst 2016 erleben wird, muss in der Zwischenzeit ein anderer Action-Adventure-Held ran. Hat *Legend of Kay* das Zeug zum *Zelda*-Ersatz?

Kämpfen, kämpfen und nochmals kämpfen – die viel zu häufigen Auseinandersetzungen mit Gegnern sorgen für Frust trotz des eigentlich sehr guten Kampfsystems.

Ab und an wird der Spielverlauf durch unterhaltsame Sequenzen wie diese hier aufgelockert, bei der wir mit einem Boot ein Checkpoint-Rennen absolvieren müssen.

Neuauflagen von Spieleklassikern sind derzeit voll im Trend. Mit *Legend of Kay Anniversary* hat aber wohl trotzdem beziehungsweise gerade deswegen keiner gerechnet, denn bereits beim ursprünglichen Release vor zehn Jahren war das ehemalige PS2-Abenteuer bestenfalls ein Geheimtipp. Wie auch immer, jetzt ist's auf jeden Fall da und schickt uns erneut in ein von *The Legend of Zelda* inspiriertes Abenteuer.

Der Kater zeigt seine Krallen

Wir übernehmen die Kontrolle über den namensgebenden Helden Kay, seines Zeichens Kuschelkätzchen und Kung-Fu-Kämpfer. Als der Frieden in seiner Heimat durch einen Angriff der fiesen Gorillas und Ratten bedroht ist und sogar seine Kampfschule geschlossen wird, macht er sich auf, um die alte Ordnung wieder herzustellen. Hierfür begibt er sich in knapp zwei Dutzend in sich abgeschlossene Level, löst Rätsel, hilft tierischen NPCs bei ihren Problemchen und tritt in Auseinandersetzungen gegen zahlreiche Widersacher an. Das Gute daran: Dank des durchdachten und vielschichtigen Kampfsystems machen die Gefechte tatsächlich jede Menge Spaß. Kay kann nicht nur normal zuschlagen, sondern auch kontern, eine Rollattacke ausführen, mit einen Sprungangriff für Chaos sorgen, hinter Gegner rollen, um diese zu überraschen und anschließend durch die Gegend zu werfen und mehr. All das klappt dank leicht verständlicher Tastenkombinationen tadellos und sorgt dafür, dass die Kämpfe nicht zu dümmlichem Button Mashing verkommen. Angesichts der Tatsache, dass die Auseinandersetzungen schon auf dem zweiten der vier Schwierigkeitgrade ab und an ordentlich knifflig daherkommen, fühlt sich ein errungener Sieg zudem sehr befriedigend an. Unweigerlich folgt nun das Aber: Leider kommen die Kämpfe viel zu oft vor, kaum fünf Minuten vergehen, ohne dass wir uns in einem abgesperrten Bereich Wellen an Feinden gegenübersehen. So verfliegt der Reiz des eigentlich tollen Kampfsystems rasch, zumal die störrische Kamera regelmäßig für Frust sorgt. Ansonsten jedoch kann kann man sich hinsichtlich

Hin und wieder treten wir gegen mächtige Bossgegner an. Leider fallen diese Gefechte großteils ein wenig zu einfach aus.

des Abwechslungsreichtums kaum beklagen, wenngleich wir uns über etwas weniger Sammelmissionen nicht beschwert hätten. Kletteraufgaben, Sprungabschnitte sowie die ab und an eingestreuten Rätsel sorgen aber für ein angenehmes Spielgefühl.

Kater, wo geht die Reise hin?

Weniger schön ist, dass man aufgrund der verschachtelten Levelgestaltung sowie einer wenig hilfreichen Minimap trotz eigentlich recht kleiner Gebiete häufig nicht weiß, wo man als Nächstes hin muss. Wir wünschen uns keinen großen roten Pfeil, der uns durch die Gegend scheucht, etwas mehr Navigationshilfe wäre aber willkommen gewesen. Generell gilt: In vielerlei Hinsicht fühlt sich *Legend of Kay Anniversary* schlicht und ergreifend altbacken an, etwa dann, wenn wir ellenlange Dialoge nicht überspringen können sowie aufgrund der kaum vorhandenen Animationen in den Gesprächen aus der Atmosphäre gerissen werden. Auch die in Standbildern erzählte Handlung sorgt aufgrund der sterilen Machart kaum für Spannung.

Alter Kater mit neuem Fell

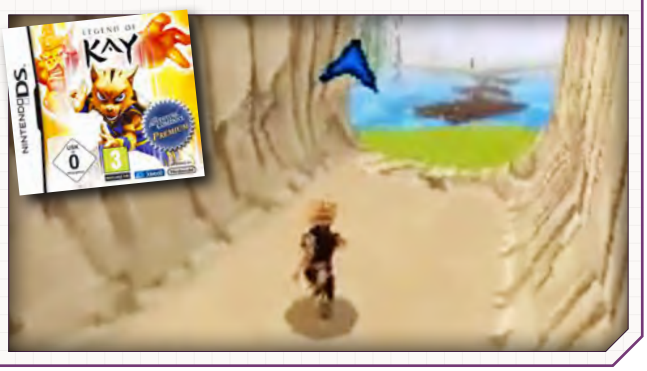
Deutlich mehr Mühe hat man sich in dieser Hinsicht bei der Technik gegeben. Die Grafik ist zwar weit davon entfernt, mit aktuellen Wii-U-Entwicklungen mithalten zu können, hat gegenüber dem PS2-Original aber dennoch eine ordentliche Frischzellenkur erhalten. Gerade Kay selbst, aber auch die NPCs gefallen durch die detailreiche Gestaltung. Hinzu kommen schöne Spiegelungen auf Objekten, eine recht gute Weitsicht sowie generell eine anständige Überarbeitung des Looks der Levels. Der Asia-Einschlag kommt zudem damals wie heute gut rüber. Auch der Sound präsentiert sich hochwertig, wenngleich sich die Melodien etwas zu häufig wiederholen. Ein echtes Highlight hätten die deutschen Sprecher sein können, die ihre Zeilen je nach Volk und Figur in verschiedenen regionalen deutschen Akzenten zum Besten geben. Aufgrund der trotzdem manchmal etwas emotionslos vorgetragenen Texte erweisen sich die Dialoge aber als qualitativ uneinheitlich. Das gilt generell für *Legend of Kay Anniversary*: Sehr spaßige wechseln sich mit vollkommen veralteten oder schlichtweg nervigen Elementen ab und zu keinem Zeitpunkt hat man das Gefühl, dass das Spiel sein volles Potenzial entfaltet. Was bleibt, ist ein gutes Action-Adventure, jedoch mit jeder Menge Luft nach oben.

Lukas Schmid

DIE FAST VERGESSENE DS-VERSION

Auf der PS2 erlebte *Legend of Kay* seinen Einstand und wurde damals nicht auf den Gamecube und die erste Xbox portiert. Schon vor der Wii U eroberte das abenteuerlustige Kätzchen aber eine Nintendokonsole: Wir stellen die DS-Version seines Abenteuers vor.

Es ist aber auch ganz gut, dass dieser Handheld-Ableger von 2010 vom Großteil der Fans übersehen wurde, denn er ist fast schon unbeschreiblich schlecht. Während die 3D-Grafik trotz schwacher Texturen in Ordnung geht, ist es das Gameplay, das völlig in den Sand gesetzt wurde und statt wie auf der PS2 auf Kämpfe ausschließlich auf Stealth setzt. Dumm nur, dass die Schleichereien überhaupt nicht funktionieren. Wem's auf der Wii U gefällt und dieses Spiel irgendwann einmal in einer Ramschkiste entdeckt, lässt es lieber dort liegen.



MEINUNG
Lukas Schmid

„Gut überarbeitet, dennoch ist das Alter des Spiels zu fast jedem Zeitpunkt spürbar."

Auf der PS2 habe ich *Legend of Kay* vor knapp zehn Jahren gerne gespielt, und auch die *Anniversary*-Neuauflage finde ich nach wie vor gelungen – mit Einschränkungen. All die Jahre sind am Abenteuer des kratzbürstigen Helden nämlich keineswegs spurlos vorübergegangen und so manche Designschwäche hätte man problemlos ausbessern können. Besonders die miese Kameraführung ist unentschuldbar. Aber auch die nicht überspringbaren Dialoge, die zu verschachtelte Levelgestaltung, die unübersichtliche Wegfindung und die viel zu häufigen Kämpfe gegen Gegner nerven. Bezüglich der generellen Abwechslung sowie der (ebenfalls veralteten, aber charmanten) Präsentation schlägt sich der Titel aber wacker und das komplexe Kampfsystem hat dem Zahn der Zeit überraschend gut standgehalten.

Legend of Kay Anniversary

Termin: 11. August 2015
Hersteller: Nordic Games
Entwickler: Kaiko
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 6
Nein, nach heutigen Maßstäben sieht *Legend of Kay* nicht gut aus. Im Vergleich zum PS2-Original wurde es aber trotzdem ordentlich aufgehübscht.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die deutsche Synchro versucht's mit Humor und wartet mit qualitativ schwankenden Sprechern mit lustigen Akzenten auf. Die Hintergrundmusik ist unauffällig.

STEUERUNG 8
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
Die überraschend vielschichtige Kampfsteuerung überzeugt und auch das Hüpfen und Klettern geht gut von der Hand. Nur die störrische Kamera nervt gewaltig.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Die abwechslungsreiche Levelgestaltung, die sympathischen Figuren und das komplexe Kampfsystem können sich sehen lassen. Diese positiven Aspekte stehen jedoch dem altbackenem Gameplay sowie einigen unnötigen Designmängeln gegenüber.

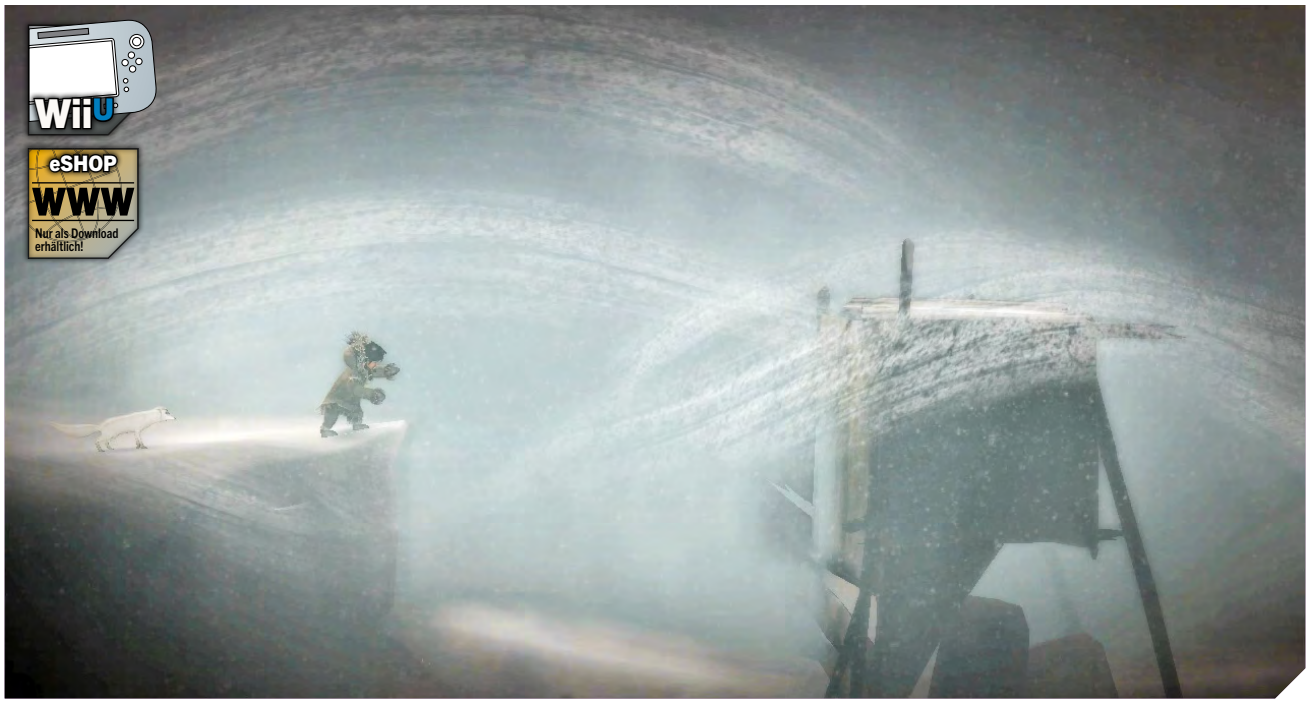
MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Mehrspielermodus hat das Kätzchen keinen im Gepäck.

PRO / CONTRA
- ✚ Abwechslungsreiches Spieldesign
- ✚ Schön überarbeitete Technik
- ✚ Ansprechendes Asiasetting
- ✚ Überraschend komplexe Steuerung
- ➖ Manch überholte Gameplayansätze
- ➖ Schlechte Kameraführung
- ➖ Regelmäßig unklare Wegfindung
- ➖➖ Viel zu viele Kämpfe

WERTUNG/FAZIT

71

„Schön überarbeitetes, aber nur bedingt gut gealtertes Remake des PS2-Originals."



Protagonistin Nuna macht sich auf den Weg, um das Geheimnis eines fürchterlichen Sturms zu ergründen, welcher ihr Volk bedroht.

NEVER ALONE

Jump & Run Der Platformer-Puzzle-Mix von Indie-Entwickler Upper One Games erscheint endlich auch für die Wii U und bezaubert auch hier mit einer Mischung aus Märchen und Doku.

Never Alone oder *Kisima Ingitchuna* wirkt auf den ersten Blick ein wenig seltsam. So ist das Spiel zwar leicht als eine Art Puzzle- und Hüpfspiel-Mix identifiziert, doch dahinter steckt noch viel mehr. Die Entwickler von Upper One Games haben sich nämlich mit Stammesmitgliedern der Iñupiat, den Ureinwohnern Alaskas, zusammengetan und erzählen in ihrem Spiel nicht nur ein bekanntes Märchen des Stammes, sondern untermauern dies noch mit Zusatzinformationen in Form von kleinen Dokumentationen, in denen echte Iñupiat erklären, welche Bedeutung die Objekte haben, die man im Spiel findet. Statt einfach nur zu zocken, lernt man also sogar noch etwas. Toll! Wer darauf allerdings keinen Wert legt, kann die Video-Schnipsel auch links liegen lassen. Die ganzen Hintergrundinfos sind optional, obwohl sie die Spielerfahrung enorm aufwerten.

Märchen aus dem Eis

Die der Folklore der Inupiat entspringende Geschichte dreht sich um das Mädchen Nuna, welches aus ihrem Dorf aufbricht, um die Hintergründe eines mysteriösen und gefährlichen Sturmes zu erfahren. Auf dem Weg trifft sie auf einen kleinen Polarfuchs, der sie vor einem Eisbären rettet und fortan nicht mehr von ihrer Seite weicht. Da Nuna nicht besonders hoch springen kann, ist ihr treuer Begleiter auch wichtig, um die zahlreichen Geschicklichkeitspassagen und Rätsel zu lösen. Auf Knopfdruck wechselt ihr problemlos zwischen den Figuren hin und her und könnt ihre jeweiligen Fähigkeiten einsetzen. Während der Fuchs höher springen kann und dazu in der Lage ist, Geisterwesen zu beschwören, welche dann Plattformen für Nuna bilden, besitzt das Inupiat-Mädchen eine Bola, mit der sie Eisblöcke zerschießt, die dem Duo den Weg versperren. Schön:

Die Verbundenheit mit dem Land und der Natur spielt eine große Rolle. Der Polarfuchs kann sogar hilfreiche Geister-Plattformen beschwören.

Um die Rätsel zu lösen, müssen Nuna und der Fuchs zusammenarbeiten. Da der Fuchs höher springen kann, lässt er ein Seil herunter, damit Nuna ihm folgt.

Die wenigen Bosskämpfe sind nicht besonders actionreich, sondern verlangen eher geschickte Zusammenarbeit des Duos.

Auf Wunsch kann das Spiel auch im lokalen Zweispieler-Koop bewältigt werden.

Während die Atmosphäre des spielbaren Märchens durchaus zu überzeugen weiß, sind die Umgebungsrätsel gerade mal gut und oftmals viel zu leicht. An die Klasse des vergleichbaren *Limbo* kommen sie jedenfalls nie heran. Daran ändern auch die gelegentlichen Bosskämpfe nichts, in denen ihr euch mit geschickter Zusammenarbeit gegen einen Eisbären oder einen anderen Fiesling wehren müsst. Meist sind die Rätsel schnell durchschaut und die Lösung liegt auf der Hand. Das ist aber auch nicht unbedingt schlecht, da so der Spielfluss nicht ins Stocken gerät und das Märchen-Ambiente kaputtmacht, welches durch einen Iñupiat-Erzähler und mit Zwischensequenzen nach Vorbild traditioneller Schnitzereien hervorragend umgesetzt wird.

Mit dem Kopf durch die Wand

Während das Spieldesign zwar relativ einfach durchschaut ist, sorgen zwei andere Elemente oftmals für Frust. So ist die Steuerung etwas zu träge geraten, was an manchen Stellen dazu führte, dass wir in den Abgrund sprangen statt eine Plattform zu erreichen. Zudem schleichen sich gegen Ende des Spiels einige Glitches herein. So kam es durchaus vor, dass wir durch Plattformen hindurch sprangen oder sich eine der Figuren direkt in einer Wand verfing und nicht mehr herauskam. Hier ist also dringend noch ein Patch nötig, da die Mängel den Spielspaß deutlich beeinträchtigen.

Insgesamt ist *Never Alone* ein gelungenes Spiel, welches eine schöne Geschichte über eine ungewöhnliche Freundschaft erzählt. Das Gameplay ist jedoch oftmals etwas zu seicht und unkreativ geraten, um über die komplette Spielzeit von etwa zwei bis drei Stunden bei Laune zu halten, und die Fehler gegen Ende nerven etwas. Wer jedoch Lust auf ein unaufgeregt erzähltes interaktives Märchen hat, wird mit diesem Download-Titel nichts falsch machen.

Christian Dörre

Nicht alle Geister in der Welt sind hilfsbereit. Diesem grünen Wesen solltet ihr besser ausweichen.

MEINUNG
Christian Dörre

„Die schöne Atmosphäre leidet unter dem etwas zu seichten Gameplay."

So sehr mich das märchenhafte Ambiente und die schöne Geschichte auch ansprechen, beim Test kam niemals das Gefühl auf, ein Meisterwerk der Kategorie *Limbo* oder *Journey* vor mir zu haben. Dafür leistet sich *Never Alone* einfach zu viele Fehler und unterfordert in seinem Rätseldesign. Statt an einem Rätsel zu knobeln, ertappte ich mich später immer mehr beim Fluchen über die etwas zu träge Steuerung und die nervigen Glitches, welche mich oftmals dazu zwangen, einen Checkpoint neu zu laden. Blöd, denn das zieht einen viel mehr aus der Atmosphäre des Spiels als es ein herausforderndes Rätsel, über dem man lange brütet, je könnte. Wer Lust auf eine schöne Geschichte über Freundschaft hat und etwas über die Iñupiat erfahren möchte, liegt hier dennoch richtig.

Never Alone

Termin: 9. Juli 2015
Hersteller: Upper One Games
Entwickler: Upper One Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 15 Euro

GRAFIK 7
Simpler, aber auch durchaus stimmiger Grafikstil. Jedoch gibt es gelegentliche und dann auch sehr auffällige Framerate-Einbrüche.

SOUND 8
Sprache/Text: Iñupiat/Deutsch
Der unaufgeregte Erzähler ist ebenso toll wie die schöne und stimmungsvolle, sich jedoch sehr zurückhaltende Soundkulisse.

STEUERUNG 6
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: -
An sich ist die Steuerung recht eingängig, in den Geschicklichkeitspassagen ist sie jedoch viel zu träge und führt oftmals zu Frust.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Die zwei bis drei Stunden Spielzeit sind für die Geschichte durchaus angemessen. Zusätzlich gibt es etliche Info-Videos zu den Iñupiat.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: - **Spieler offline:** 1-2
Das Abenteuer kann auf Wunsch auch im lokalen Koop-Modus bestritten werden. Das macht sogar einen Tick mehr Spaß.

PRO / CONTRA
- ++ Schönes Märchen-Flair
- ++ Viele Hintergrund-Infos
- \+ Schöne Geschichte
- \+ Toller Grafikstil
- − Framerate-Einbrüche
- − Recht seichte Rätsel
- − Zu träge Steuerung
- −− Diverse nervige Glitches

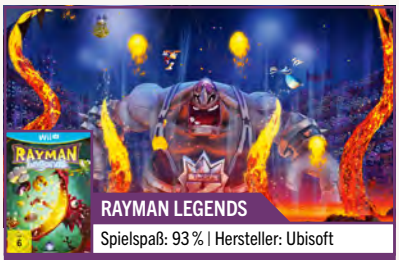
WERTUNG/FAZIT

70

„Schöne Geschichte mit toller Atmosphäre, aber seichtem Gameplay und Glitches."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN



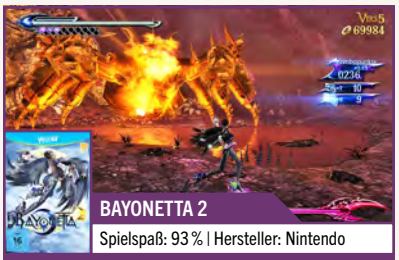
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

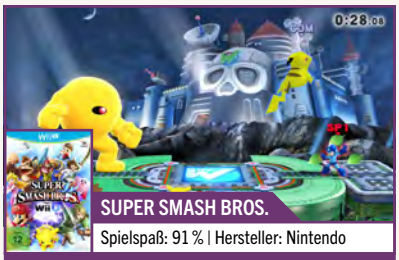
ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP



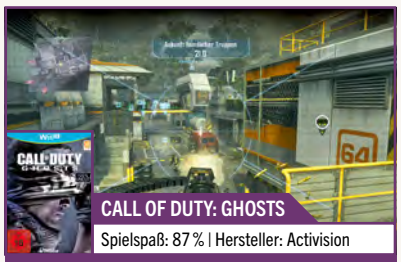
SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

EGO-SHOOTER



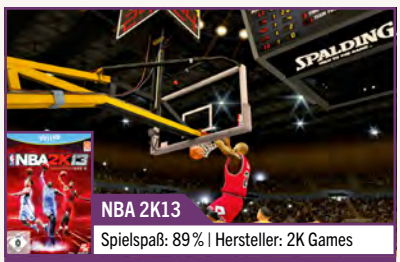
CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT

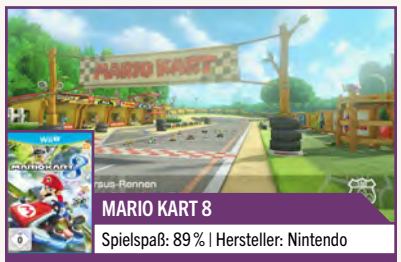
KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



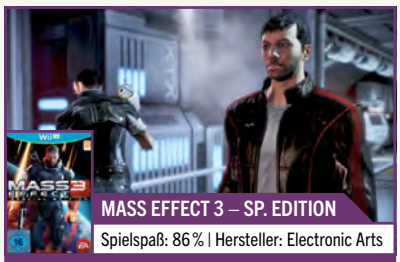
MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL



MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

YOSHI'S WOOLLY WORLD
Wie schafft man es, dass Yoshi noch niedlicher aussieht? Ganz klar: Man strickt ihm ein Abenteuer aus Wolle.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

NEU Lego Jurassic World
Test (08/15): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

NEU Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Und noch ein Neuzugang auf unseren Topspiele-Seiten! Hier stellen wir euch regelmäßig einen Retro-Klassiker aus der Games-Historie vor, den es zu erraten gilt. Na, kennt ihr euch gut aus?

Unser gesuchtes Spiel ist ein Gründerzeit-Mitglied der Game-Boy-Ära. Es erschien nicht einmal zehn Monate, nachdem Nintendos Handheld-Altmeister seine Premiere in Japan feierte. Der Titel stammt direkt aus den Entwicklerstudios bei Nintendo, ist also kein Third-Party-Spiel. Das ist umso verwunderlicher, weil es aus einem Genre stammt, das eigentlich nicht Nintendos üblichem Metier entspricht – unser gesuchter Klassiker ist nämlich ein Shooter. Ein verdammt kniffliger, um genau zu sein; bis heute hat unser Retro-Kandidat den Ruf eines bockschweren Actiontitels. Zum Glück musste man nicht erst den letzten der insgesamt sechs Levels zu Gesicht bekommen, um eine weitere große Stärke des Top-Down-Scrollers mitzuerleben: Er hat eine derart großartige Musik, dass seine Tracks heute noch gerne gecovert werden.

TREASURE TRACKER

Ihr hättet es gerne so richtig retro? Und ihr hättet es auch gerne so richtig knackschwer? Dann möchten wir euch eines der bis heute beliebtesten 16-Bit-Meisterwerke erneut ans Herz legen: den SNES-Edelplattformer *Super Ghouls 'n Ghosts*!

Wir befinden uns im tiefen Mittelalter: Fiese Dämonen entführen Arthurs geliebte Prinzessin, woraufhin der legendäre Ritter zu einer brutal kniffligen Jump-&-Run-Rettungsmission quer durch dämonische Fantasywelten aufbricht. *Super Ghouls 'n Ghosts* sieht fantastisch aus, klingt noch besser, lässt sich herrlich präzise steuern – und ist trotzdem unfassbar schwer! Der mit Abstand brutalste Moment im Spiel wartet direkt vor dem vermeintlichen Bosskampf, als – Achtung, fetter Spoiler-Alarm – die auf ihre Rettung durch Arthur harrende Prinzessin ihrem Helden mitteilt, dass er ohne ein spezielles Artefakt den Chefgegner nicht besiegen kann. Also dürft ihr das komplette Spiel (!) an dieser Stelle von Neuem beginnen und euch erneut bis zum Ende durchquälen. Tja, damals kamen eben nur die Harten in den Teufelsgarten.

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

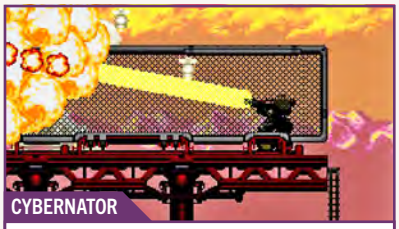
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION



CYBERNATOR

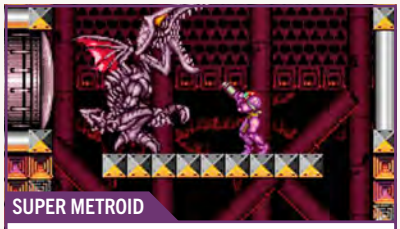
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

Ein unheimlich griffiger, genialer Action-Mechtitel, bei dem nur die besten Spieler das Ende sehen.

Contra 3: The Alien Wars
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

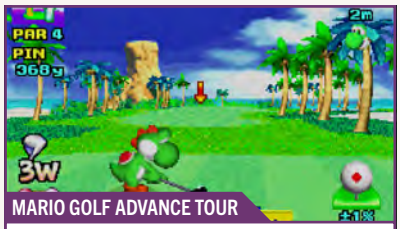
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

Nobunaga's Ambition
Spielspaß: 7 | Hersteller: Koei

SPORT



MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Herrlich gut gealtertes Golfspiel – für Fans des Rasensports auch heute noch einen Kauf wert.

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

Volleyball
Spielspaß: 3 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

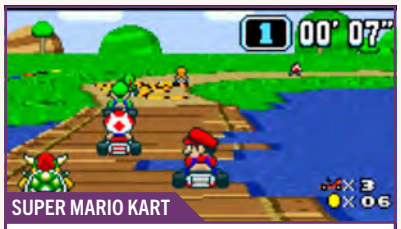
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil.

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Von den drei Wii-U-VC-Spielen in der letzten Ausgabe war keines gut genug für die Top 50. Und alle so: „Awwwr".

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Axelay
Test (03/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Sin & Punishment: Successor of the Skies
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

NEU Don't Starve: Giant Edition
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

The Fall
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

Thomas was Alone
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

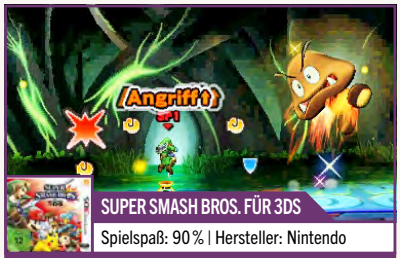
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

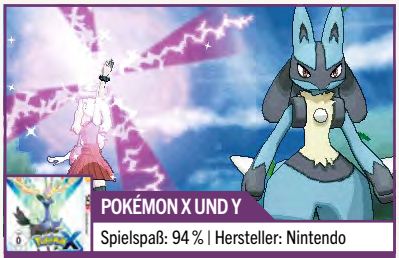
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

LEGO JURASSIC WORLD

Die 3DS-Version von *Lego Jurassic World* kann mit mageren 58 % der ordentlichen Wii-U-Vorlage (79 %) nicht das Wasser reichen.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

KOOP-MODUS

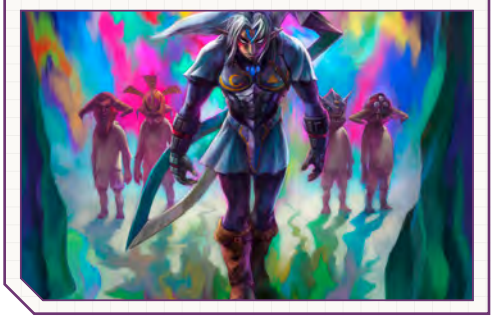
Start frei für die Erstausgabe des Koop-Modus! In dieser frisch eröffneten Rubrik erinnern sich unsere Redakteure zurück an ganz besondere Spielmomente oder fachsimpeln über spannende Themen, die euer und unser Zocker-Herz erfreuen. Los geht's mit den liebsten *Zelda*-Erinnerungen von Lukas und Benjamin.

Benjamin: Ich bin zwar nicht der größte *Zelda*-Fan in der Geschichte Mittelfrankens, aber auch ich hatte einige fantastische Spielmomente mit Link und seiner Entourage. Ich glaube, am meisten in Erinnerung geblieben ist mir das Game-Boy-Zelda, *Links Awakening* – das hab ich 1993 direkt beim Release gezockt. Mein Bruder war damals ein riesiger *Zelda*-Fan, wir hatten beide unsere eigenen Game Boys inklusive unserer eigenen Spiele. Eines Tages hab ich mir dann aus einer Laune heraus dieses *Link's Awakening*-Ding von ihm geliehen, in meinen Game Boy gesteckt und war begeistert. Was ist denn dein Lieblings-*Zelda*, Lukas?

Lukas: Das ist eine Frage, die ich nur schwer beantworten kann. Meine Meinung in dieser Hinsicht habe ich nämlich schon öfters gewechselt. Während für mich früher nichts über *Ocarina of Time ging*, hat sich in den späteren Jahren *Majora's Mask* als neuer Favorit entpuppt – und derzeit steht *Wind Waker* bei mir am höchsten in der Gunst. Das Rennen dürfte aber wohl eines dieser drei Spiele machen. Aber wie du verbinde ich auch mit *Link's Awakening* viele gute Erinnerungen, war es doch das allererste Abenteuer von Zipfelmützenträger Link, das ich gespielt habe. Andersrum: Gibt's denn einen *Zelda*-Ableger, den du überhaupt nicht leiden kannst?

Benjamin: Auf die Gefahr hin, mir von dir jetzt gleich eine Schelle einzufangen – ja, der Preis geht eindeutig an *Majora's Mask*. Das Teil war für mich einfach viel zu obskur und schräg. *Ocarina of Time* mochte ich zwar ganz gerne – so richtig süchtig danach war aber derselbe Bruder, von dem ich mir damals *Link's Awakening* geschnorrt hatte.

Lukas: Bei mir ist es wohl *Skyward Sword*. Nicht, dass ich das Spiel nicht mögen würde. Aber aufgezwungene Bewegungssteuerung, keine echte Oberwelt, lineare Abschnitte, ständiges Backtracking und die endlose Sammelei haben dafür gesorgt, dass der Wii-Ableger für mich trotz vorhandener Qualitäten das schwarze Serien-Schaf darstellt.



Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

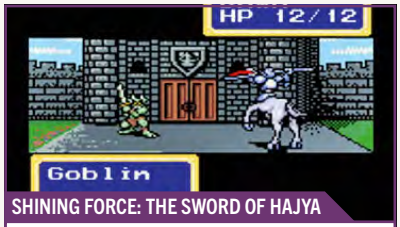
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

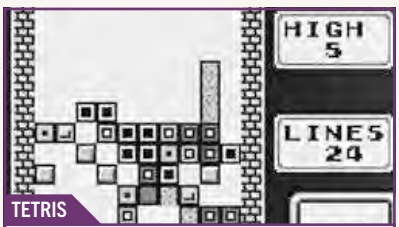
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

COMIC WORKSHOP 2

Es müssen nicht immer nur reine Handheld-Games sein, der 3DS kann noch viel mehr – zum Beispiel digitale Kunst! Ein kompetentes Mal- und Zeichenprogramm ist etwa *Comic Workshop 2*.

XEODRIFTER

Castlevania, *Mario*-Jump&Runs, *Zelda*-„Hommagen" – Nintendo-Games werden von anderen Entwicklern immer wieder gern geklont. *Xeodrifter* ist beispielsweise ein riesiger *Metroid*-Fan.

LORD OF MAGNA: MAIDEN HEAVEN

Auf der 3DS-VC war letzten Monat nichts los, dafür konnte der eShop auftrumpfen. Für *Lord of Magna* gab's verdiente 8 Punkte.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Thunder Blade
Test (07/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

NEU **Comic Workshop 2**
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

NEU **Lord of Magna: Maiden Heaven**
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

NEU **Xeodrifter**
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

Die Rubrik für den Download-Spaß auf Wii U und 3DS:
Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo eShop!

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Wii U Nicht bloß Spiel, sondern eine Legende – und das mit Recht: Eines der besten und wichtigsten Videospiele aller Zeiten erscheint in seiner Urform endlich auch für Nintendos Wii U.

Wie gut ist *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*? Nun, sagen wir mal so: Das revolutionäre Action-Adventure für das N64 gehört zu einer winzig kleinen Gruppe an Titeln, die es rechtfertigen würden, unsere Wertungsskala auf zwölf Punkte zu erhöhen. Nicht nur hat das Spiel ein ganzes Genre revolutioniert und dermaßen geprägt, dass die Auswirkungen noch heute in modernen Abenteuern spürbar sind. Es ist auch 17 Jahre nach dem ursprünglichen Release noch dermaßen in sich stimmig, abwechslungsreich und schlicht und ergreifend grandios gestaltet, dass sich so mancher fortschrittliche Konkurrenztitel angesichts dieser Brillanz eigentlich schamvoll verstecken müsste. Nun erscheint dieses einmalige spielerische Meisterwerk endlich für die Virtual Console der Wii U – und wieder einmal hat es uns vollkommen in seinen Bann gezogen.

Das perfekte Action-Adventure?

Für diejenigen, die *Ocarina of Time* (beziehungsweise das nicht minder gelungene 3DS-Remake *Ocarina of Time 3D*) noch nicht gespielt haben, hier kurz die Grundzüge: Als Kult-Spitzohr Link ziehen wir im ersten 3D-Ableger der *Zelda*-Serie aus, um die Welt vor

Links Reise durch die Zeit, welche ihn nach drei Dungeons in einen sieben Jahre älteren Körper steckt, gehört zu den ikonischsten Videospiele-Momenten überhaupt.

Ein absolutes Highlight des Spiel stellen die zahlreichen Bosskämpfe dar – und jener gegen Phanton Ganon gehört zu den mit Abstand beeindruckendsten.

dem brutalen Griff des Dämonenkönigs Ganondorf zu bewahren. Obwohl sie im Kern sehr simpel ist, trifft die Handlung genau die richtigen Noten, was nicht zuletzt an der bis heute beeindruckenden Präsentation samt mannigfaltiger sympatischer Figuren liegt. Zudem ziehen wir durch eine Version der Spielwelt Hyrule, welche das Adjektiv „episch“ im Bereich der Videospiele neu definierte: Von einer für damalige Maßstäbe riesigen Grassteppe aus gelangen wir unter anderem zu einem idyllischen See, einem belebten Dorf, einem gewaltigen Gebirge und einer mysteriösen Wüstenlandschaft. Jedes Gebiet wird von ungewöhnlichen Völkern bewohnt, welche die Standards des Fantasy-Genres durchbrechen – Goronen, Zoras, Kokiris und Dekus könnten nicht weiter entfernt sein von Elfen, Orks und Co. Hinzu kommt ein Clou, welcher Erstspieler heute genauso umhauen dürfte wie uns vor 17 Jahren: Nach drei absolvierten Dungeons schmeißt das Spiel einfach mal so sämtliche Konventionen über Bord und schickt unseren bis zu diesem Zeitpunkt kindlichen Helden sieben Jahre in die Zukunft. Hier wird er, nun als junger Mann, in eine völlig veränderte Version der Welt geworfen, die wir bis zu diesem Zeitpunkt erforscht haben. Während er einige der Items seines jungen Ichs nicht mehr verwenden kann, bekommt Link dafür viele neue Gegenstände spendiert und der Ton des Abenteuers schlägt eine deutlich düsterere Saite an als zuvor. Mithilfe des Master Swords können wir nun zwischen diesen beiden Zeitebenen wechseln – was auch für einige kreative Rätsel genutzt wird.

Ein unsterbliches Meisterwerk

Bezüglich des Gameplays portiert *Ocarina of Time* die Grundsätze der NES- und SNES-Vorgänger nahezu perfekt in die dritte Dimension: Wir erforschen die Oberwelt sowie knapp zehn Dungeons voller Kämpfe und Rätsel, sammeln Flaschen, Herzcontainer und Rubine und gelangen dank praktischer Items wie Pfeil und Bogen, Enterhaken, Bomben, Bumerang und Co. nach und nach an Orte, die uns ohne diese Helfer verschlossen geblieben wären. Ein Highlight wie die grandiosen Bosskämpfe oder die fantastisch gestalteten Tempel jagt das nächste und Kenner des Spiels erleben kaum eine Minute, in der sie nicht mit einem inzwischen ikonischen Moment konfrontiert werden. Zahlreiche Innovationen wie die Lock-on-Funktion oder kontextsensitive Bildschirmbefehle haben zudem in *Ocarina of Time* ihren Ursprung oder wurden dort perfektioniert. Es ist unglaublich, wie gut all das auch heute noch funktioniert – würde nicht die naturgemäß gewaltig veraltete Grafik eine andere Sprache sprechen, würde wohl kaum jemand dem Abenteuer sein Alter anmerken. Spätere Titel der Reihe und so mancher Konkurrent mögen spielerische Elemente von *Ocarina of Time* perfektioniert haben – in Sachen Abwechslungsreichtum, Kreativität und purer Genialität steht das N64-Meisterwerk ihnen aber in nichts nach.

Lukas Schmid

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Nintendo
Termin:	2. Juli 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	10

Einige Gebiete wie der Marktplatz von Hyrule verändern sich innerhalb der im Spiel verstreichenden sieben Jahre so dramatisch, dass wir im Grunde zwei Oberwelten erforschen.

Alle Kommandanten des Spiels verfügen über besondere Eigenschaften, die ihr in der Schlacht aktivieren und euch somit einen großen Vorteil verschaffen könnt.

ADVANCE WARS 2 BLACK HOLE RISING

Wii U Der erste Einberufungsbefehl war nicht genug. Ein weiteres Mal werdet ihr an die Front geholt, um schwarze Löcher zu stopfen.

Nach dem großen und durchschlagenden Erfolg von *Advance Wars* für den Game Boy Advance war es nur eine Frage der Zeit, bis ein Nachfolger in den Modulschacht rollen sollte. Mit *Black Hole Rising* machten Nintendo und Intelligent Systems genau da weiter, wo der erste Teil aufhörte. Wie es der Untertitel schon verrät, kehrt die Black-Hole-Armee nach einer kurzen Waffenruhe wieder zurück und heizt den vier anderen Fraktionen gehörig ein.

Ihr Länder, versammelt euch!

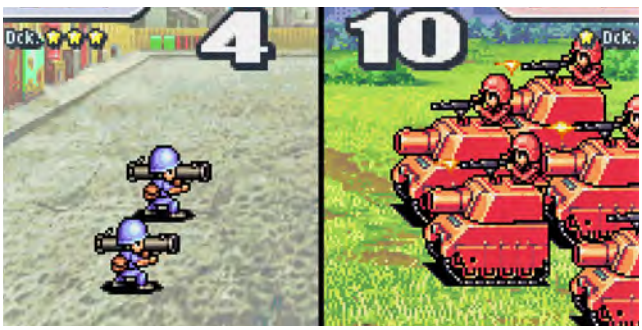
Ebendiese Länder gilt es im Verlauf der Kampagne, die wieder einmal den Mittelpunkt des Spiels darstellt, zu befreien. Mit der Zeit schließen sich die Kommandanten von Orange Star, Blue Moon, Green Earth und Yellow Comet eurer Sache an. Das hat idealerweise zur Folge, dass ihr nicht nur über neue Truppentypen verfügen könnt, sondern auch über die speziellen Fähigkeiten ihrer Generäle. Habt ihr ausreichend Gegner besiegt, könnt ihr einem bestimmten Truppentyp für diese Runde eine größere Reichweite verschaffen oder dessen Angriffswerte steigern. Ohne eine durchdachte Strategie werdet ihr jedoch nicht die Gelegenheit dazu bekommen, denn es gibt keine allmächtige Einheit in eurem Sortiment, die gegen jeden Feind bestehen kann. Ähnlich wie in *Fire Emblem* – beide Spiele stammen vom gleichen Entwickler – ist Abwechslung und ein gezieltes Vorgehen also dringend empfohlen.

Im Gegensatz zur Fantasy-Variante kontrolliert ihr in *Advance Wars 2: Black Hole Rising* keine individuellen Helden, sondern selbst erstellte Armeen, die ihr in Fabriken, Flugfeldern und Seehäfen produziert. Ressourcen dafür erhaltet ihr durch das Besetzen und Halten von Städten. Neu in *Black Hole Rising* sind die extrem starken Neotanks, die mit anderen Bodeneinheiten schnell das Schlachtfeld aufwischen, sich vor Bombern allerdings zurückziehen sollten. Mit Innovationen hält *Black Hole Rising* sich zwar dezent zurück, verbessert das allgemeine Spieldesign dafür im Detail und stellt seinen Vorgänger in jeder Hinsicht in den Schatten.

Marco Cabibbo

Genre:	Strategie
Entwickler:	Nintendo
Termin:	2. Juli 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	9

Dem Nebel des Krieges sei Dank: Im Schutze der Dunkelheit bringt der Gegner seine Einheiten in Position. Schickt am besten schnell einen Späher nach vorne.



Sinkt die Einheitenstärke – 10 ist das Maximum – eurer einzelnen Truppen, kann sie nicht nur weniger Schaden austeilen, sondern auch weniger einstecken.

FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON

Wii U Vom Famicom über den DS bis hin zur Wii U: Der Schattendrache hat einen ganz schön weiten Weg zurückgelegt.

Das nennt man entweder cleveres Marketing oder einen total glücklichen Zufall: sollte euch unsere Vorschau zu *Fire Emblem Fates* neugierig auf die Serie gemacht haben, könnt ihr mit *Fire Emblem: Shadow Dragon* direkt reinschnuppern und schauen, ob euch das Spielsystem liegt. In gewisser Hinsicht kann man bei *Fire Emblem* nicht mehr viel weiter zurückgehen, denn *Shadow Dragon* war 2008 als Remake des ersten Parts von 1990 konzipiert. An großen Teilen der Hintergrundgeschichte wurde nicht besonders viel verändert, doch in Sachen Musik und Interface wurde eine ganze Menge modernisiert und vieles aus den Episoden für den Game Boy Advance übernommen. Ähnlich zum realistischer gehaltenen Look von *Advance Wars: Dark Conflict* hat auch *Shadow Dragon* ein weitaus weniger fröhliches Szenario im Programm. Das eigentliche System ist jedoch erhalten geblieben. Auf einer 2D-Karte schiebt ihr in einer beliebigen Reihenfolge euer rund zehnköpfiges Team aus Fantasy-Kämpfern wie Schwertträger, Zauberer oder Pegasusreiter durch die Landschaft, im Anschluss ist die gegnerische Fraktion mit ihren eigenen Truppen an der Reihe.

Speer schlägt Zauber

Kommt es zum Kontakt mit feindlichen Streitkräften, tauschen beide Figuren in einer gesonderten Ansicht einen, in manchen Fällen sogar zwei Hiebe gegeneinander aus. Ein ausgeklügeltes System, in dem jeder Waffentyp gegen eine bestimmte Kategorie signifikante Vorteile hat, zwingt den Spieler vom frühesten Augenblick an zum Taktieren. Auch die Reihenfolge will wohlüberlegt sein, denn oftmals sind verwundbare Fernkämpfer hinter gepanzerten Rittern stationiert, die ihr wiederum zunächst mit Zaubersprüchen oder Axthieben außer Gefecht setzen solltet. Neu am Remake ist die Tatsache, dass ihr ab der vierten Mission mit jeder Figur einen Klassenwechsel vollziehen könnt. Sind für eine Mission viele Speere sinnvoll, müsst ihr nur euren Beruf wechseln sowie das Equipment besorgen. Manchmal ist dies sogar dauerhaft vonnöten, denn getötete Charaktere tauchen nicht wieder auf. Auf der Wii U seid ihr aber gut damit beraten, nach dem Start des Spiels im Home-Menü der Konsole die Ansicht zu wechseln. Im Idealfall setzt ihr den Touchscreen auf das Gamepad und die andere Ansicht auf den Fernseher, damit ihr was erkennt. **Marco Cabibbo**

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Nintendo
Termin:	2. Juli 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Der Rittertod ist, wie ihr euch sicher schon denken könnt, gegen berittene Einheiten besonders effektiv und schaltet sie meist sogar mit einem Schlag aus.

Manche Truppen des Feindes können zu eurer Armee überlaufen, jedoch sind hieran meist eine oder mehrere Bedingungen gekopppelt, die ihr vorher erfüllen müsst.

3D STREETS OF RAGE 2

3DS Segas legendärer Arcade-Prügler mischt jetzt auch auf dem Handheld fiese Punks auf.

Nach der gelungenen Umsetzung von *3D Streets of Rage* kommt nun auch endlich der zweite Teil von Segas großartigem Sidescroll-Beat-'em-Up auf Nintendos 3DS. Wie schon im Vorgänger prügelt ihr euch vom linken Rand des Bildschirms zum rechten und erledigt dabei zahlreiche Punks, Kriminelle und Bossgegner auf dem Weg zu Oberbösewicht Mr. X, der euren Kumpel entführt hat. Hier entscheidet ihr euch, ob ihr lieber mit den aus dem ersten Teil bekannten Axel und Blaze oder doch lieber mit dem Wrestler Max oder dem Jugendlichen Skate auf Verbrecherjagd geht. Das Arcade-Spielprinzip ist zeitlos und auch heute noch motivierend. Besonders der Soundtrack von Yuzo Koshiro verdient auch nach all diesen Jahren noch ein Sonderlob. Lediglich die Grafik ist selbst für 16-Bit-Verhältnisse etwas altbacken. Die Mega-Drive-Portierung bietet jedoch einen tollen variablen 3D-Effekt und lässt sich sogar auf die japanische Version umstellen. Für blutige Anfänger wird obendrein ein Casual-Modus geboten. *Streets of Rage 2* zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist! **Christian Dörre**

Genre:	Beat 'em Up
Entwickler:	Sega
Termin:	23. Juli 2015
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	9

Wrestler Max ist zwar schwerfällig, glänzt jedoch mit ordentlich Schlagkraft.

Jungspund Skate ist der Agilste der Truppe, aber auch der Schwächste.

FINAL FIGHT ONE

Wii U Doch nicht so ganz final: *Final Fight* war früher besser.

In den 90er-Jahren lieferten sich Nintendo und Sega vor allem an der Brawler-Front ein hartes Duell. Während *Streets of Rage* (siehe oben) ein echtes Verkaufsargument für die Konsole des blauen Igels war, stand auf dem SNES ganz klar *Final Fight* im Fokus. Jetzt, wo die zwei Unternehmen ihren Frieden miteinander geschlossen haben haben, gibt es beide Serien auf einem Handheld. *Final Fight One* erschien ursprünglich 2001 für den Game Boy Advance und ist durchaus eine kompetente Umsetzung der SNES-Version. Grafisch leicht schwächer und aufgrund des Bildformats vom GBA näher an das Geschehen rangezoomt, kompensierte *Final Fight One* das mit einem Zweispielermodus per Link-Kabel. Ein Umstand, der mit der eShop-Variante natürlich nicht mehr gegeben ist und den einstigen Malus wieder ins Spiel integriert. Sofern ihr euch also unbedingt mit Haggar und Co. durch Metro City kloppen wollt, solltet ihr stattdessen zur bereits erhältlichen SNES-Variante greifen. Da zockt ihr zwar leider immer noch alleine, habt dafür aber eine weitaus schönere Optik auf dem Bildschirm. **Marco Cabibbo**

Genre:	Beat 'em Up
Entwickler:	Nintendo
Termin:	15. Juni 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	6

Ursprünglich war *Final Fight* als Fortsetzung des ersten *Street Fighter* gedacht. Doch Capcom merkte schnell, dass hier etwas Eigenständiges in der Mache war.

Niemand wirbelt so schön wie Haggar. In dieser Version leider nur alleine, denn auf der Wii U ist die Koop-Funktion per Link-Kabel leider nicht zu verwenden.

In manchen Abschnitten werden die vier Mützenträger voneinander getrennt. In diesen Situationen sind wir ganz wie gewohnt mit nur einem Brüderpaar auf Achse.

Anstatt nur zwei müssen in *Zusammen durch die Zeit* gleich vier Knöpfe gleichzeitig im Auge behalten werden, welche die Aktionen der vier Brüder bestimmen.

MARIO & LUIGI
ZUSAMMEN DURCH DIE ZEIT

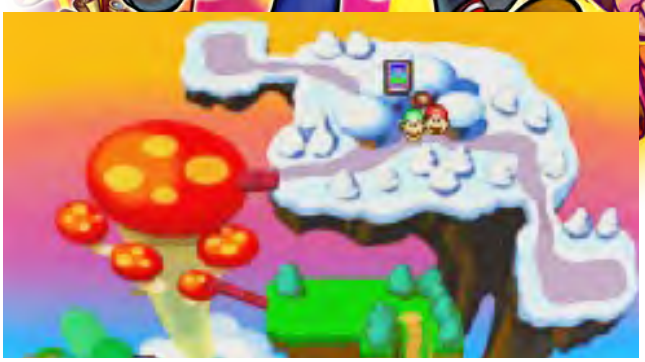
Wii U Was ist besser als ein Rollenspielabenteuer mit den zwei Klempnerbrüdern? Ein Rollenspielabenteuer mit vier Klempnerbrüdern!

Anders als die bezüglich der Handlung traditionell sehr simplen *Mario*-Jump&Runs werden durchaus komplexe und mit reichlich Humor versehene Geschichten in den *Mario & Luigi*-Rollenspielen groß geschrieben. Im insgesamt zweiten und gleichzeitig ersten Teil für den DS wird die Sache jedoch noch komplizierter. Anstatt nur mit Mario und Luigi Abenteuer zu erleben, stoßen diesmal auch noch die Babyausgaben der beiden Kultklempner hinzu und die Ereignisse erstrecken sich über zwei Zeitebenen. Der Grund für all das temporale Chaos: ein Angriff außerirdischer Usurpatoren, der droht, beide Welten ins Chaos zu stürzen. Oh, und Prinzessin Peach wird natürlich auch wieder einmal entführt. Um all diesem Ärger ein Ende zu bereiten, schließen sich die jungen und älteren Versionen der Latzhosenträger zusammen und müssen Herausforderungen bestehen, wie man sie von den *Mario*-Rollenspielen gewohnt ist. Wir ziehen also durch eine ausladende Oberwelt und steuern jedes der nun vier Partymitglieder separat mit einem der vier Frontbuttons; so können wir etwa springen, mit dem Hammer zuschlagen, per Kombo-Action Wirbelsprünge ausführen und mehr. Richtig interessant wird das, sobald wir einen der auf der Oberwelt sichtbaren Feinde berühren. In einem separaten Kampfbildschirm stehen wir den Gegnern anschließend in klassischen rundenbasierten Gefechten gegenüber – mit dem typischen *Mario & Luigi*- beziehungsweise *Paper Mario*-Twist. Dieser erlaubt uns dank gut getimter Knöpfchendrückerei besonders stark anzugreifen oder feindlichen Attacken unbeschadet zu entgehen. Dieses System möglichst rasch zu erlernen, ist Pflicht, da man gerade in Kämpfen gegen Bossgegner ansonsten schnell kein Land mehr sieht. Bei vier Helden auf einmal auf dem Bildschirm ist das blitzschnelle Reagieren übrigens deutlich herausfordender als im Vorgänger sowie den Nachfolgern für DS und 3DS. Leider unterscheidet sich das Spiel abseits dieser Innovation etwas zu wenig vom Erstling. Ein wirklich tolles RPG ist's aber trotzdem.

Lukas Schmid

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Nintendo
Termin:	16. Juli 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Das bewährte dynamische Kampfsystem aus *Paper Mario* sowie dem GBA-Vorgänger kommt auch hier zum Tragen und erfordert gute getimte Aktionen.



Sind wir auf der Oberwelt unterwegs, wird auf dem oberen Screen zumeist die Weltkarte dargestellt, sodass wir zu jedem Zeitpunkt die volle Übersicht haben.

Da fehlen mehr als nur ein paar Frames: Der GBA-Port musste ordentlich zusammengeschrumpft werden und ist der SNES-Version technisch klar unterlegen.

Bevor es losgeht, dürft ihr aus einer normalen Geschwindigkeit und drei Turbo-Variationen wählen. Das treibt den Anspruch recht schnell nach oben.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

3DS Du musst den göttlichen Drachen besiegen. Mit Turbo-Funktion.

Sofern ihr der Annahme wart, der Award für die schlechteste Wii-U-Portierung eines GBA-Spiels geht an *Final Fight One*, müssen wir euch leider mit dem Trostpreis nach Hause schicken. *Super Street Fighter 2: Turbo Revival* beweist aus dem Stand, dass man sich als Publisher immer genau überlegen sollte, welchen Handheld-Titel man auf eine stationäre Konsole mit besseren Alternativen portiert. An sich ist an der Grundrezeptur von *Turbo Revival* nichts verkehrt. Allerdings war Capcom gezwungen, aufgrund der wenigen Knöpfe des GBA diverse Attacken auf eine Taste mit verschiedenen Druckpunkten zu legen. Auf der Wii U sehr unnötig, erschwerend kommt noch hinzu, dass sich Analogstick und D-Pad kaum für das Spiel eignen. Der Todesstoß ist jedoch der fehlende Modus für zwei Spieler, da auch hier die Link-Funktion fehlt. Greift daher zur Wii-U-Version von *Super Street Fighter 2*. **Marco Cabibbo**

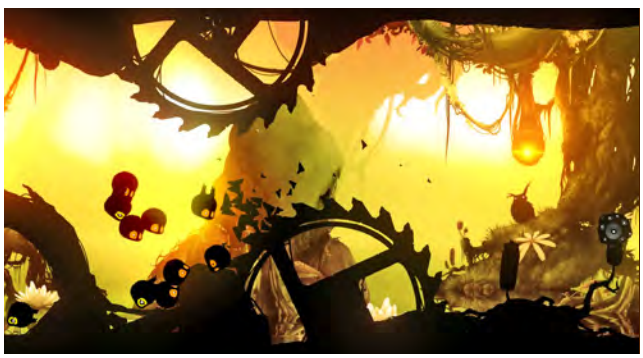
Genre:	Beat 'em Up
Entwickler:	Capcom
Termin:	16. Juli 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	5

BADLAND: GOTY EDITION

Wii U Der *Flappy Bird*-Klon steht nun auch für die Wii U zur Verfügung.

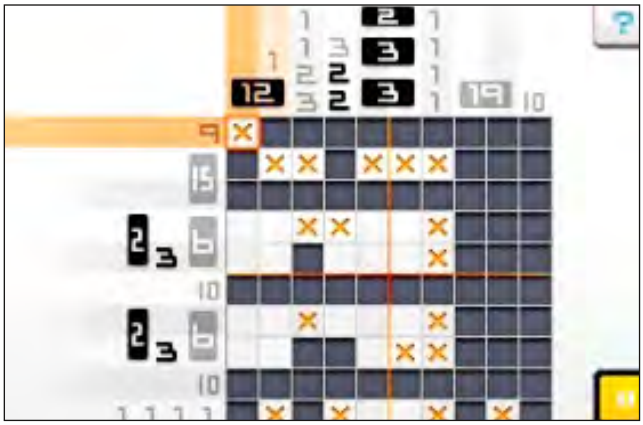
Bei der Wii-U-Version von *Badland* handelt es sich um die *Game of the Year Edition*, die neben verbesserter Grafik auch noch eine Menge Bonus-Content enthält. So dürft ihr euch auf insgesamt 100 Solo-Levels (auch im Koop-Modus spielbar) und 27 Deathmatch-Levels freuen. Der Multiplayer-Modus funktioniert zwar nur lokal, bietet aber kurzweilige Unterhaltung für bis zu vier Teilnehmer. Das Gameplay von *Badland* basiert auf dem Endless-Runner-Prinzip, das mit Spielelementen aus *Flappy Bird* ergänzt wurde. Dabei übernehmt ihr die Rolle einer schwarzen, fliegenden Kreatur, die auf Knopfdruck an Höhe gewinnt. Wird die entsprechende Taste losgelassen, sinkt das schwarze Wesen zu Boden. Dank fieser Fallen und kniffliger Passagen sind oft mehrere Versuche notwendig, um die relativ kurzen Levels zu durchqueren. Glücklicherweise lassen die fair verteilten Rücksetzpunkte kaum Frust aufkommen. Außerdem dürft ihr Power-ups einsammeln, um beispielsweise punkteträchtige Klone der Spielfigur zu erzeugen, die Charaktergröße zu manipulieren oder das Spieltempo zu beschleunigen. Zwischendurch macht *Badland* richtig Spaß, doch auf die Dauer nervt der repetitive Spielablauf. **Uwe Hönig**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Frogmind
Termin:	30. Juli 2015
Preis:	11,99 Euro
WERTUNG	7

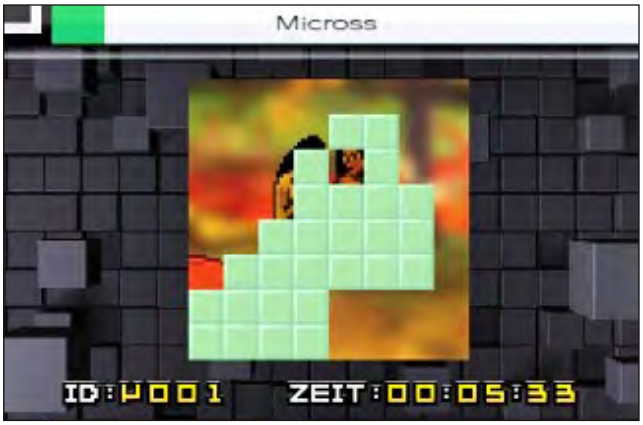


Neben den 100 Einzelspieler-Levels erwarten euch ein lokaler Koop-Modus für bis zu vier Teilnehmer und witzige Deathmatch-Action in 27 separaten Levels.

Der originelle Grafikstil wirkt äußerst atmosphärisch, doch durch den repetitiven Spielablauf ist der Titel eher für kurze Sessions zwischendurch geeignet.



Die im Vorgänger eingeführten Mega Picross sind wieder mit dabei und stellen aufgrund der komplexen Gestaltung die größte Herausforderung der Knobelsammlung dar.



Die Darstellung des oberen Bildschirms wurde um einen, netten, aber völlig unnötigen 3D-Effekt erweitert. Das ändert aber natürlich nichts an der Qualität der Kopfnüsse.

PICROSS E6

3DS Zahlenknobeleien, die sechste: Auch die neueste *Picross*-Iteration weiß zu überzeugen.

Jemanden, der sie noch nie ausprobiert hat, Picross-Rätsel (oder Nonogramme, wie sie auch genannt werden) näherzubringen, ist keine leichte Aufgabe. In oft stundenlanger Kleinarbeit Zahlenreihen abzugleichen, Felder auszufüllen und regelmäßig verzweifelt nach übersehenen Fehlern zu suchen, klingt nicht unbedingt spaßig. Wer's einmal versucht hat, wird sich dem Reiz der Knobeleien aber kaum noch entziehen können – und die sechste Ausgabe der 3DS-Version setzt das Spielprinzip wie schon die Vorgänger sehr kompetent um. Die Steuerung geht super von der Hand, der Umfang ist anständig (für Besitzer der anderen Teile gibt's zudem wieder einmal Zusatzrätsel) und die Lernkurve ist genau richtig angesetzt. Die Zusatzvarianten Mega Picross und Micross sind zudem auch wieder mit an Bord. Schön für Einsteiger: Die Tutorials wurden erweitert und erklären die Picross-Grundsätze besser als jemals zuvor. Für fünf Euro können geduldige Knobelfreunde hier wie bei den Vorgängern wieder einmal nichts falsch machen.

Lukas Schmid

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Jupiter
Termin:	30. Juli 2015
Preis:	5,00 Euro
WERTUNG	8

YOSHI TOUCH & GO

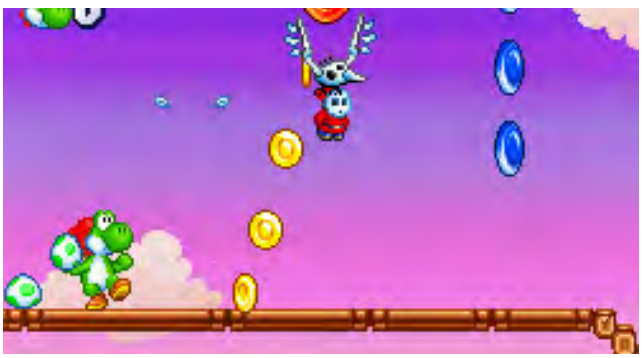
Wii U Das erste DS-Abenteuer von Kultdino Yoshi stolpert auf die Wii U.

Als Hüpfheld bewegt sich Yoshi gerne in bewährten Gefilden – auch sein aktuelles Woll-Abenteuer für die Wii U ändert am bekannten Gameplay der Serie kaum etwas. In seinem ersten DS-Auftritt hingegen bewies Nintendo mehr Mut zur Innovation und schickte den zuckersüßen Saurier anstatt in ein Jump & Run in einen lediglich per Touchscreen gesteuerten 2D-Ausflug. Das Ganze funktioniert ähnlich wie *Kirby und der Regenbogen-Pinsel*, hat aber einen Haken: *Yoshi Touch & Go* ist kein gutes Spiel. Das liegt primär daran, dass uns statt eines vollwertigen Abenteuers eine simple Highscorejagd erwartet, die uns durch immergleiche Gebiete schickt. Linien zeichnen, Gegner mit Eiern beschießen und nicht getroffen werden, um den Punktestand in die Höhe zu treiben – das macht ein paar Minuten Spaß, verliert dann aber schnell seinen Reiz. Zwar schaltet man nach und nach verschiedene zusätzliche Spielmodi frei, diese verändern das zugrunde liegende Gameplay aber auch nur geringfügig. Schade ist zudem, dass der Mehrspielermodus – immerhin eine der Stärken des Titels – wie für VC-Releases von DS-Spielen nicht funktioniert. Für sieben Euro ist das definitiv viel zu wenig Inhalt.

Lukas Schmid

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Nintendo
Termin:	23. Juli 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	5

Die Highscorejagd ist stets in zwei Abschnitte gegliedert. Im ersten geleiten wir Baby Mario auf seinem Flug aus den Wolken mittels Touchpen zum sicheren Boden.



In Abschnitt zwei hat anschließend Yoshi seinen Auftritt. Wie auch Baby Mario steuern wir ihn nicht direkt, sondern bewegen ihn durch Touchscreenberührungen.

IN GEDENKEN AN SATORU IWATA

DER SPIELEPROGRAMMIERER, DER NINTENDO-PRÄSIDENT WURDE

Mit dem Tod von Satoru Iwata hat die Spieleindustrie einen großen Innovator und Nintendo einen einzigartigen Anführer und Visionär verloren. Wir laden euch auf eine Reise in die Vergangenheit ein und blicken auf den Werdegang des unkonventionellen Firmenchefs zurück.

Sympathisch: Im Digital Event zur E3 2015 wurde Iwata von einer Puppe von der Jim Henson Company (*Die Muppets*) verkörpert.

Montag, der 13. Juli 2015 war der schwerste Arbeitstag in der N-ZONE-Redaktion seit vielen Jahren. Nicht etwa, weil mal wieder eine spannende Spieleankündigung haarscharf vor Redaktionsschluss ins Heft gequetscht werden musste oder weil erneut ein heftiger Test-Marathon anstand – in solchen Situationen beißt man als Redakteur die Zähne zusammen und zieht die Sache erst recht durch. Nein, dieser Montag war anders: gedrückt, schwermütig. Denn es war der Tag, an dem uns die traurige Meldung erreichte, dass Nintendo-Präsident Satoru Iwata mit gerade mal 55 Jahren am 11. Juli 2015 an den Folgen eines Gallenwegs-Tumors verstorben war.

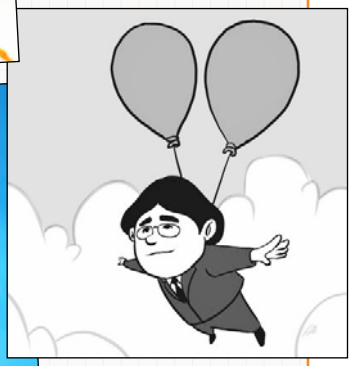
Erstmals erfahren hat die Öffentlichkeit von Iwatas Krankheit im Juni 2014, als er sowohl einem Investoren-Treffen als auch der E3 nicht beiwohnen konnte. Kurze Zeit später wurde bekannt gegeben, dass er eine Operation an den Gallenwegen hinter sich hatte. Als das Nintendo-Oberhaupt dann nach einer Pause ins Rampenlicht zurückkehrte und unter anderem erneut die Moderation von Nintendo-Direct-Präsentationen übernahm, lief alles wieder in gewohnten Bahnen. 2015 schien sich sein Zustand jedoch abermals zu verschlechtern. Wer Iwatas Auftritte verfolgte, merkte ihm schnell einen deutlichen Gewichtsverlust an, der sicherlich dem Kampf gegen den Krebs geschuldet war. Und auch dieses Jahr musste er auf die Teilnahme an der E3 in Los Angeles verzichten. Die Vorzeichen waren also da und doch traf die Nachricht von Iwatas Ableben sowohl die Spieleindustrie als auch die Spielergemeinde plötzlich und hart. Nachdem Nintendo die traurige Nachricht in einer Stellungnahme verkündete, wurde das Netz mehrere Tage lang mit Bekundungen der Anteilnahme regelrecht geflutet. In sämtlichen sozialen Netzwerken, Foren und vor allem im Miiverse reagierten Entwickler aus der gesamten Industrie sowie unzählige Spieler auf die traurige Nachricht.

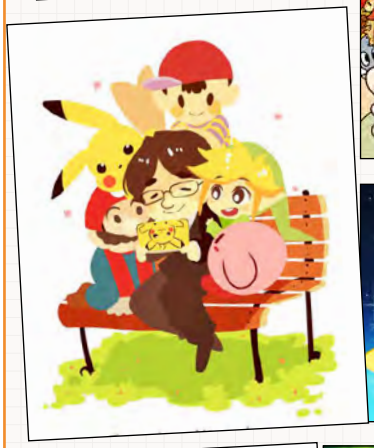
Der etwas andere Präsident

Dieses hohe Maß an Anteilnahme kam nicht von ungefähr, immerhin war Satoru Iwata alles andere als ein typischer Geschäftsführer einer großen Firma und eben weit mehr als „nur“ der Nintendo-Präsident. Seit seinem Amtsantritt 2002 wurde er mehr und mehr zum Gesicht von Nintendo. Während die meisten Konzernleiter im Hintergrund agieren und höchstens auf Presseveranstaltungen auftreten, war Iwata stets an vorderster Front und richtete sich im Rahmen seiner Nintendo-Direct-Videos sogar direkt an die Mario-Fans rund um die Welt. Hier trat Iwatas humorvolle, enthusiastische Persönlichkeit oft zum Vorschein, was ihm viel Sympathie bei den Spielern einbrachte. Außerdem war er auch ein leidenschaftlicher Spieler, ein Mentor und Vorbild für

DIE FANS NEHMEN ABSCHIED VON IWATA

Als die Nachricht von Iwatas Ableben publik wurde, bekundeten Nintendo-Anhänger aus aller Welt ihre Trauer. Das Resultat waren unter anderem viele rührende Fan-Artworks, von denen wir euch hier die schönsten präsentieren möchten.





Schon seit seiner Jugend hatte Iwata einen Hang zur Spieleentwicklung …

… doch auch darüber zu reden, bereitete ihm Freude – wie hier auf der GDC 2011.

Das recht simple, aber echt schwere *Balloon Fight* für NES war eines der ersten Spiele, die Iwata als Programmierer bei HAL für Nintendo entwickelte.

unzählige Nintendo-Mitarbeiter und ein Programmierer, der sich sogar während seiner Manager-Zeit nicht davor scheute, persönlich bei der Software-Entwicklung Hand anzulegen. Vor allem aber war er ein Spieleliebhaber, der die wichtigste Tugend bei der Entwicklung von Videospielen nie aus den Augen verlor: den Spaß am Spiel.

Im Gegensatz zu den meisten Geschäftsführern von milliardenschweren internationalen Konzernen, die möglichst große Gewinnspannen im Sinn haben, blühte Iwata-san immer dann auf, wenn er über Spiele und deren Schaffensprozess reden konnte anstatt über Verkaufszahlen, Umsatz und Renditen. Das wurde insbesondere in seiner Interview-Reihe „Iwata fragt“ (siehe Kasten Seite 77) deutlich. Natürlich war Iwata auch ein tüchtiger Geschäftsmann, der Nintendo mehr als einmal aus einer schwierigen Situation herausmanövrierte. Doch für ihn schien Profit immer eine untergeordnete Rolle zu spielen. Iwata war somit eine seltene Ausnahme in der Industrie, da er beide Seiten der Medaille kannte: die des Spielemachers und die des Unternehmers. Am besten brachte Iwata seine vielseitige Natur im Rahmen des Eröffnungs-Vortrags der Game Developers Conference 2005 jedoch selbst auf den Punkt: „Auf meiner Visitenkarte bin ich ein Geschäftsführer. In meinem Kopf bin ich ein Spieleentwickler. Doch in meinem Herzen bin ich ein Spieler.“

„AUF MEINER VISITENKARTE BIN ICH EIN GESCHÄFTSFÜHRER. IN MEINEM KOPF BIN ICH EIN SPIELEENTWICKLER. DOCH IN MEINEM HERZEN BIN ICH EIN SPIELER.“ SATORU IWATA

Der Baseball-Taschenrechner

1959 in Sapporo im Norden Japans geboren und aufgewachsen, keimte Iwatas Begeisterung für Videospiele bereits früh auf, wobei sein erster Berührungspunkt

SATORU IWATA, PROGRAMMIERER AUS LEIDENSCHAFT

Satoru Iwata war dafür bekannt, trotz seiner Tätigkeit in Führungspositionen bei HAL und Nintendo immer wieder selbst bei der Entwicklung von Spielen Hand anzulegen. Auch bei diesen sechs Titeln hatte Iwata seine Finger mit drin:

EARTHBOUND

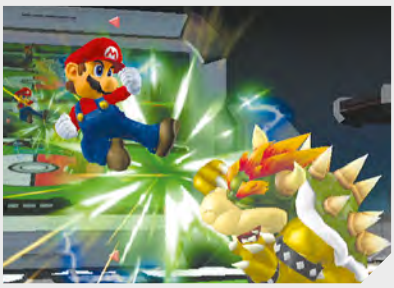
Das Abenteuer rund um Ness genießt seit seiner Veröffentlichung für das SNES inzwischen einen Kultstatus unter Nintendo-Fans. Doch bevor *Earthbound* 1994 in Japan erschien, hatte es eine sehr turbulente Entwicklung hinter sich, in der das Rollenspiel sogar kurz mehrfach vor dem Aus stand. Unter der Leitung von Shigesato Itoi kam die Entwicklung mehrfach ins Stocken. Die Programmierer taten sich schwer damit, Itois Vision technisch umzusetzen, weshalb regelmäßig Deadlines nicht eingehalten werden konnten. Erst als Iwata zum Projekt dazustieß und es gemeinsam mit Itoi von Grund auf neu aufrollte, kam *Earthbound* wieder auf Kurs.

POKÉMON STADIUM

Der erste Schritt in der Entwicklung von *Pokémon Stadium* für das N64 bestand darin, das Kampfsystem von *Pokémon Rot/Blau* zu analysieren und den Programmcode auf das N64 zu übertragen. Dieser Aufgabe widmete sich Iwata nicht nur höchstpersönlich, er tat dies sogar komplett ohne Referenzdokumente von der ursprünglichen Entwicklung von *Rot/Blau*. Damit nicht genug, portierte er das Kampfsystem obendrein in gerade mal einer einzigen Woche erfolgreich auf das N64 und bügelte dabei quasi beiläufig den ursprünglichen Programmcode auch noch glatt. Mit dieser Leistung versetzte Iwata die Programmierer bei Game Freak in fassungsloses Staunen.

SUPER SMASH BROS. MELEE

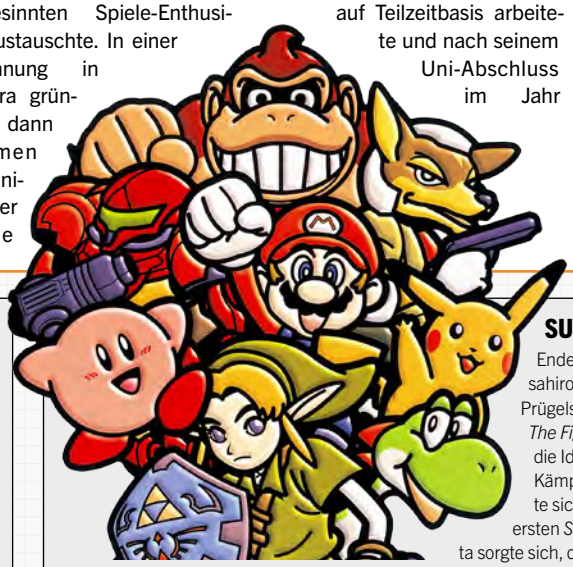
Auch beim zweiten *Smash* spielte Iwata eine entscheidende Rolle. Als es bei *Melee* aufs Ende der Entwicklung zuging und man dem geplanten Weihnachts-Releasetermin immer näher kam, war das Spiel immer noch von zahlreichen Bugs geplagt. Die rechtzeitige Veröffentlichung kurz nach dem Release von Nintendos Spielewürfel drohte folglich zu scheitern. Wie reagierte also Iwata? Er nahm die Sache einfach selbst in die Hand! In den letzten drei Monaten der Entwicklung half Iwata bei der Qualitätskontrolle, schlug sich die Nächte um die Ohren und reparierte höchstpersönlich Fehler im Programmcode. Und das alles trotz seiner Manager-Position bei Nintendo, die er damals bereits innehatte.



Als Iwata 2004 erstmals den Nintendo DS vorstellte, wurde Big Ns neuer Handheld nicht ernst genommen. Schon im nächsten Jahr sollte sich das aber schnell ändern.

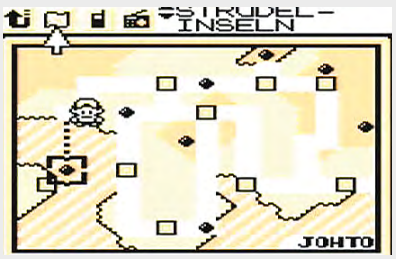
Shigeru Miyamoto (links), Satoru Iwata (Mitte) und Reggie Fils-Aime (rechts) waren so etwas wie die drei Musketiere von Nintendo – hier ein Treffen kurz vor der E3 2012.

mit dem Medium das Videospiel-Urgestein *Pong* war. Schon während seiner Schulzeit bastelte er an seiner ersten eigenen Spielekreation – auf einem Taschenrechner von Hewlett Packard! Dabei handelte es sich um eine simple Baseball-Simulation, deren Gameplay einzig durch Nummern auf dem 8-stelligen LCD-Display des Taschenrechners dargestellt wurde. „Als ich sah, wie meine Schulfreunde mein Werk spielten und Spaß dabei hatten, erfüllte mich das mit Stolz", erinnerte sich Iwata während seines GDC-Vortrags. Diese Erfahrung verstärkte seine Leidenschaft für Spiele noch weiter, weshalb er 1978 mit 19 Jahren an das renommierte Tokyo Institute of Technology ging, um dort Informatik zu studieren – Kurse für Videospielprogrammierung oder -design existierten zu dieser Zeit schließlich noch nicht. Seine Freizeit verbrachte der Entwickler in spe in Akihabara, wo er sich in Computer-Fachgeschäften mit gleichgesinnten Spiele-Enthusiasten austauschte. In einer Mietwohnung in Akihabara gründete er dann zusammen mit einigen seiner Freunde einen Club, dessen Mitglieder in jeder freien Minute an kleinen Spiele-Projekten bastelten und über die damals in den Kinderschuhen steckende Spieleentwicklung debattierten. Aus dieser Gemeinschaft wurde letztendlich die Spieleschmiede HAL Laboratory Inc., bei der Iwata während seines Studiums zunächst auf Teilzeitbasis arbeitete und nach seinem Uni-Abschluss im Jahr 1982 dann als fünfter festangestellter Mitarbeiter einstieg – sehr zum Unmut seiner Familie. Schließlich war diese Entscheidung für damalige Verhältnisse eher ungewöhnlich, denn normalerweise suchten sich japanische Absolventen von derart anerkannten Universitäten wie dem Tokyo Institute of Technology eine Anstellung bei großen, etablierten Firmen. Inzwischen wissen wir natürlich, dass Iwatas Entschluss goldrichtig war, immerhin sollte seine Zeit bei HAL Laboratory ausschlaggebend für seine weitere Karriere sein und war entscheidend für seine spätere Verbindung zu Nintendo.



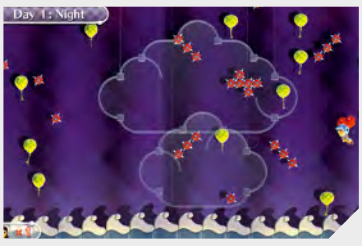
POKÉMON GOLD/SILBER

Als wäre Iwatas Verdienst an *Pokémon Stadium* nicht schon beeindruckend genug, setzte er kurz darauf noch mal einen drauf. Während der Entwicklung von *Pokémon Gold* und *Silber* für den Game Boy hatten die Mannen bei Game Freak Probleme damit, die Johto-Region des Spiels vollumfänglich auf dem Modul unterzubringen. Klar, zu der Zeit hatte der Game Boy schließlich schon viele Jahre auf dem Buckel und Spiele verlangten immer mehr Speicherplatz. Als Iwata davon erfuhr, programmierte er ein Komprimierungs-Tool. Dadurch wurden die Daten so stark reduziert, dass die Entwickler nicht nur Johto in vollem Umfang unterbekamen, sie konnten sogar zusätzlich noch die komplette Kanto-Region in *Gold* und *Silber* einbauen! Iwatas Erfahrung als Programmierer war es also zu verdanken, dass *Pokémon*-Fans den doppelten Umfang genießen konnten.



SUPER SMASH BROS.

Ende der 90er arbeiteten Iwata und Masahiro Sakurai an einem Prototypen für ein Prügelspiel, das damals noch *Dragon King: The Fighting Game* hieß. Als Iwata auf die Idee kam, Nintendo-Charaktere als Kämpfer darin antreten zu lassen, wendete sich HAL Laboratory mit der Idee zum ersten *Smash Bros.* an Nintendo. Doch Iwata sorgte sich, dass Shigeru Miyamoto nicht gerade glücklich darüber wäre, wenn Mario Pikachu, Link und Konsorten verdreschen würde. Also überzeugte er Miyamoto persönlich von seiner Idee, mit dem Vorschlag, die Kämpfer im Spiel einfach zu Spielzeug zu machen. Dennoch war man bei Big N anfangs nicht sonderlich angetan; Prügelspiele gab es schon allerhand und auch sonst wirkte das Konzept nicht revolutionär. Nintendos zurückhaltende Einstellung sollte sich drastisch ändern, als Test-Spieler zum ersten Mal randurften. Einige Jahre später beschrieb Iwata diesen Schlüsselmoment folgendermaßen: „Die Spieler lächelten. Dann lachten sie. Dann fingen sie an, sich gegenseitig anzupöbeln. Das war der Moment, an dem sich für *Super Smash Bros.* alles ändern sollte. Und es war auch einer der stolzesten Momente meiner Entwicklerkarriere." Ohne Iwatas Hartnäckigkeit hätte es die *Smash*-Reihe womöglich nie gegeben – oder zumindest nicht in dieser Form.



BALLOON TRIP BREEZE IN NINTENDO LAND

Eines der Minispiele in dem Wii-U-Starttitel *Nintendo Land* hört auf den Namen *Balloon Trip Breeze* und ist eine Hommage an *Balloon Fight* für NES. Als die Nintendo-Entwickler Iwata 2012 das Minispiel zeigten, merkte er sofort, dass sich die Bewegungen der Spielfigur nicht richtig anfühlten. Also schlüpfte er noch ein letztes Mal ein seine Rolle als Programmierer und passte den Code an Ort und Stelle an.

Ein Vergleich dieser beiden Pressebilder von Iwata (links: 2012, rechts: 2015) macht deutlich, welche Anstrengungen das Nintendo-Oberhaupt zuletzt durchlebte.

In einem Nintendo-Direct-Special zur E3 2012 hielt Iwata völlig kommentarlos wenige Sekunden lang ein Bündel Bananen in der Hand. Ein neuer Meme war geboren!

Von Beginn an ein Allrounder

Am bekanntesten ist HAL Laboratory heutzutage sicherlich zum einen für die Kreation von Kultkugel Kirby und zum anderen für die enge Zusammenarbeit mit Nintendo. Allerdings war das nicht immer so. In den 80ern fungierte das Unternehmen in erster Linie als Auftragsfirma, um Arcade-Spiele auf Konsolen zu portieren. Ab und an feierte die Entwicklerschmiede dann auch kleine Erfolge mit eigenen Kreationen, etwa der *Adventures of Lolo*-Reihe für das NES. Iwata selbst übernahm zu dieser Zeit viele verschiedene Rollen im Unternehmen, was er folgendermaßen zusammenfasste: „Ich war Programmierer. Und Techniker. Und ein Designer. Und ich übernahm das Marketing für unsere Spiele. Und außerdem habe ich sehr oft Essen bestellt. Und ich habe dabei geholfen, sauber zu machen. Und es war alles ein großer Spaß!“ Als Iwata und seine Kollegen 1983 Wind davon bekamen, dass Nintendo an einer Spielemaschine arbeitet, namentlich dem Famicom (oder hierzulande NES), sahen sie ihre Chance für einen Durchbruch. Unter Nutzung all ihrer damaligen Kontakte bekamen sie die Möglichkeit, an einem Spiel für das NES zu arbeiten. Statt einen eigenen Titel für die Konsole zu entwickeln, wurde HAL jedoch damit beauftragt, ein bereits angelaufenes Nintendo-Spiel fertigzustellen: *NES Pinball*. Nintendo war mit der Arbeit zufrieden und ging daraufhin eine enge Partnerschaft mit HAL ein, die bis zum heutigen Tag noch anhält. In den folgenden Jahren bei HAL arbeitete Iwata unter anderem an *Balloon Fight* und *NES Open Tournament Golf*.

Trotz dieser engen Zusammenarbeit stand HAL Laboratory 1993 am Rande eines Bankrotts. Auf das Anraten des damaligen Nintendo-Präsidenten Hiroshi Yamauchi wurde Iwata zum Präsidenten von HAL befördert und wandte die Pleite mit Nintendos Hilfe kurz darauf ab. Dieser riesige Vertrauensbeweis zum einen an Entwickler HAL und zum anderen an Satoru Iwata direkt sollte die Partnerschaft zwischen dem Entwicklerstudio und Big N endgültig zementieren. Unter Iwatas Führung wurden die Auftragsarbeiten und Portierungsaufträge eingestellt und man konzentrierte sich nunmehr auf die Entwicklung von exklusiven Spielen für Nintendo, woraus unter anderem die *Kirby*-Reihe entstand. Auch wenn Iwata nun der Geschäftsführer von HAL war, ließ er es sich allerdings nicht nehmen, weiterhin direkt an der Entwicklung von Spielen mitzuwirken. Er griff zum Beispiel Shigesato Itoi bei der Entwicklung von *Earthbound* (1994) unter die Arme und half Masahiro Sakurai bei der Entwicklung von *Super Smash Bros.* (1999) für das N64.

„VOR ALLEM HATTE ICH ANGST DAVOR, WEITER AUF ALTHERGEBRACHTEN PFADEN ZU WANDELN.“ SATORU IWATA

Einer von Iwatas ersten Coups als Nintendo-Chef war eine exklusive Partnerschaft mit Capcom, wodurch *Resident Evil 4* zuerst für Gamecube erschien.

Aufstieg zum Präsidenten

2000 machte Iwata dann den Sprung zu Nintendo und wurde der Leiter der Corporate Planning Division. In dieser Position verfolgte er das Ziel, die Kosten und die benötige Zeit für die Entwicklung von Spielen bei Nintendo zu reduzieren, ohne dabei die Einzigartigkeit und Kreativität zu gefährden, für die Nintendo seit jeher bekannt war. Gerade mal zwei Jahre später trat Iwata mit 43 Jahren die Nachfolge von Hiroshi Yamauchi als Präsident von Nintendo an, während Yamauchi seinem Nachfolger in den kommenden Jahren als Ratgeber zur Seite stand. Nintendos Alt-Präsident übergab die Firma an Iwata mit der Zielsetzung, völlig neue Ideen anzupacken und Hardware sowie Software zu erschaffen, die das widerspiegelt. Ähnlich der Situation bei HAL 1993 befand sich auch Nintendo 2002 bei Iwatas Übernahme unter Druck. Der Gamecube war bei Nintendos Kernzielgruppe zwar sehr beliebt, am Markt aber alles andere als ein Kassenschlager und wurde zudem meilenweit von Sonys Playstati-

on 2 abgehängt. Um die Situation zu verbessern, arbeitete Iwata an Nintendos Dritthersteller-Beziehungen, mit dem Ziel, Exklusiv-Titel für Nintendos Spielewürfel an Land zu ziehen. Das Resultat dieser Bemühungen war eine Partnerschaft mit Capcom über vier Spiele hinweg, wodurch unter anderem *Resident Evil 4* exklusiv zuerst für Gamecube erschien. Den erhofften Umschwung sollte das allerdings nicht bringen und nicht mal ein Jahr später erschien *RE 4* letztlich auch für PS2.

Das Glück belohnt die Mutigen

Während es mit dem Gamecube alles andere als blendend lief, machte sich Iwata bereits an die Umsetzung von Yamauchis Auftrag, Nintendo auf neue Pfade zu führen. Anstatt weiterhin Kopf an Kopf mit Sony und Microsoft zu konkurrieren und auf immer bessere Technik zu setzen, verfolgte Iwata eine neue Philosophie: Einerseits sollte man bei Nintendo fortan nur noch auf ausgereifte und somit in der Produktion günstigere Technologie für künftige Konsolen setzen. Und andererseits war der Nintendo-Chef absolut davon überzeugt, dass der Konsolen-Hersteller seinen Kundenkreis stark erweitern müsste. Nintendo-Konsolen sollten so konzipiert sein, dass sie auch Leute zum Spielen anregen, die bisher nur sehr selten oder gar keinen Kontakt mit Videospielen hatten. Aus dieser Neuausrichtung resultierten 2004 zuerst der Nintendo DS und zwei Jahre später dann die Nintendo Wii. Als man den DS auf der E3 2004 dann vorstellte, wurde Big N dafür von der Presse verspottet. Das Gerät war klobig, hatte keine sonderlich starke Hardware verbaut und sah mit seinem neuartigen Dual-Screen-Design seltsam aus. Insbesondere im Direktvergleich zu Sonys PSP – die auf der gleichen Messe nur einen Tag später präsentiert wurde – wirkte der DS wie ein Kinderspielzeug. Doch die Presse sollte das Nachsehen haben, denn dank seines innovativen Konzepts und der dadurch völlig neuartigen Spiele verkaufte sich der DS wie geschnitten Brot und hängte die PSP gnadenlos ab. Mit etwas über 154 Millionen verkauften Exemplaren ist der DS die bestverkaufte Handheld-Konsole jemals sowie die am zweitmeisten verkaufte Konsole insgesamt, nur knapp hinter der PS2! Iwatas Plan ging also komplett auf und dank Spielen wie *Nintendogs*, *Electroplankton* oder *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* konnte Nintendo mit dem DS völlig neue Käuferschichten erreichen. Inspiriert von diesem Riesenerfolg sowie den Möglichkeiten, die der DS bot, strömten die Entwickler regelrecht von allen Seiten heran, um Spiele für Nintendos neuen Erfolgshandheld zu erschaffen. Bis heute hat die Mobil-Konsole daher eines der größten und vielseitigsten Spieleportfolios überhaupt.

Nintendos ehemaliger Präsident Hiroshi Yamauchi hielt bereits große Stücke auf Iwata, als Letzterer noch bei HAL Laboratory tätig war.

Die Heimkonsolen-Revolution

2006 sollte sich dieses Meisterstück mit der Wii im Heimkonsolen-Sektor wiederholen. Dank Bewegungssteuerung und dem niedrigen Verkaufspreis war die Wii ein Hit am Massenmarkt und Nintendo läutete dank Iwatas Neuausrichtung endgültig ein goldenes Zeitalter ein. Big Ns Aktien schossen in die Höhe und zu seinen besten Zeiten zählte Nintendo zu den einflussreichsten Firmen Japans! Später verriet Iwata

SATORU IWATA, DAS AUSHÄNGESCHILD VON NINTENDO

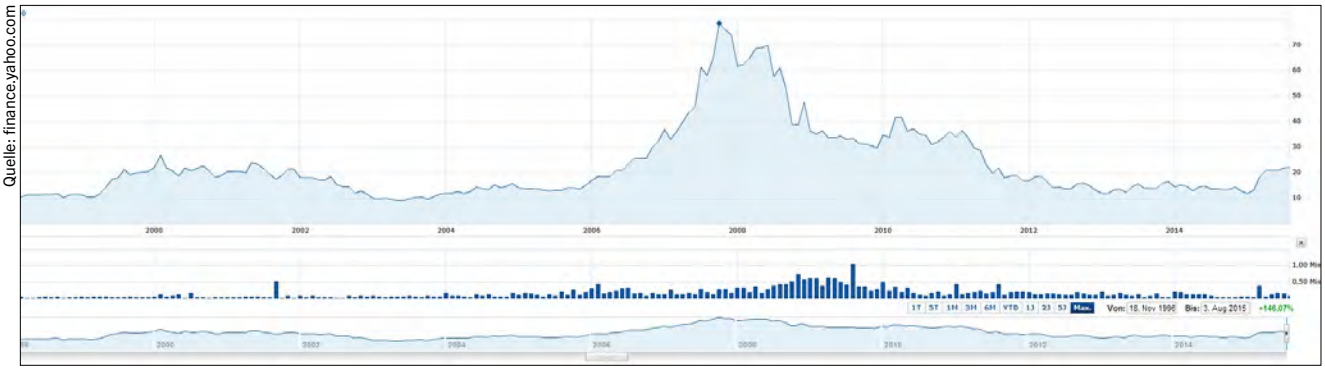
Satoru Iwata war in vielerlei Hinsicht kein typischer Konzernchef – das zeigten vor allem seine Nintendo-Direct-Auftritte und seine Interview-Reihe „Iwata fragt".

Während seiner Zeit als Nintendo-Präsident half Iwata dem Konzern nicht nur dabei, sich völlig neu aufzustellen, sondern veränderte auch maßgeblich die Außenwirkung von Big N – indem er selbst zu Nintendos wichtigstem PR-Mann wurde. So rief er im September 2006 die Interview-Reihe „Iwata fragt" ins Leben. Darin fragte das Nintendo-Oberhaupt andere Entwickler – sowohl von internen Nintendo-Studios als auch von externen Partnern – in überaus umfangreichen Gesprächen über die Entstehung zahlreicher Spiele und Konsolen aus. Dank seines umgänglichen Charakters und seiner Neugier für die Denkweise seiner Entwickler-Kollegen gelang es Iwata dabei stets, spannende Anekdoten und interessante Details zutage zu fördern. Wir können die Lektüre daher nur wärmstens empfehlen, ihr findet die deutsche Version unter: https://www.nintendo.de/Iwata-fragt/Iwata-fragt-525945.html

Die meisten Sympathie-Punkte sicherte sich Iwata bei Nintendo-Fans jedoch mit seinen Auftritten im Rahmen der Nintendo-Direct-Videos. In der 2011 eingeführten, meist ein- bis zweimonatlich stattfindenden Video-Show wandte sich Iwata zusammen mit anderen hochrangigen Nintendo-Mitarbeitern direkt an die Spielergemeinde und versorgte sie mit spannenden News, Neuankündigungen und Präsentationen zu kommenden Nintendo-Spielen und Konsolen. Meist waren diese Ankündigungen in einen witzigen Rahmen eingefasst und über die Jahre hinweg war sich Iwata dabei nie für ulkige oder gar reichlich absurde Showeinlagen zu schade. Nur zu gerne erinnern wir uns etwa an den spektakulären Fight zwischen Iwata und Nintendo-America-Boss Reggie Fils-Aime zur E3 2014. Oder die grandiose, vor Lachern regelrecht überquellende Nintendo Direct zu *Tomodachi Life* im April 2014. Und wer könnte den berühmt-berüchtigten „Bananen-Moment" während der Sonderpräsentation im Anschluss an Nintendos E3-Konferenz 2012 vergessen? Mit solchen Aktionen machte Satoru Iwata auf angenehm charmante Weise deutlich, dass unter seinem Anzug weit mehr als nur ein Konzernchef steckte.

Für seine Auftritte in den Nintendo Directs war der Nintendo-Chef immer für einen Spaß zu haben. Einen Shrimp-Hut tragen? Kein Problem für Iwata!

Wenn Iwata im Zuge seiner „Iwata fragt"-Interviews mit anderen Entwicklern plauderte, war er stets wie ein Fisch im Wasser.



Durch den doppelten Mega-Erfolg von DS und Wii stieg Nintendos Aktienwert in nur wenigen Jahren um ein Vielfaches, was Big N immense Gewinne bescherte.

zur Entstehung der Wii: „Vor allem hatte ich Angst davor, weiter auf althergebrachten Pfaden zu wandeln. […] Das hätte nur zu Materialschlachten mit unserer Konkurrenz geführt und wir hätten mehr und mehr Kunden verloren. Deswegen blieb nur die Möglichkeit, unseren Kurs zu ändern. Aber wir wussten nicht, wie weit wir ihn verändern können, ohne die Sympathie der Kunden zu verlieren. Doch der Weg geradeaus führte ins Nichts und uns war klar, dass es nichts bringen würde, bis zum bitteren Ende auf diesem Weg zu bleiben. Deshalb entschlossen wir uns zu handeln. Wenn mehr Leute spielen würden, dann hätten wir eine Zukunft – das war unsere Überzeugung.“ Trotz dieses riesigen Erfolgs – der zu großen Teilen zweifelsfrei auf Iwatas Kappe geht – behielt der Präsident stets seine Bodenständigkeit bei und blieb seinen Wurzeln als Programmierer treu, weshalb er zu dieser Zeit auch „Iwata fragt“ ins Leben rief. Um selbst Spiele zu programmieren, fehlte ihm aufgrund seiner Verpflichtungen als Präsident natürlich die Zeit. Durch die ausführlichen Gespräche mit seinen Entwickler-Kollegen konnte Iwata seine Passion also anderweitig weiterhin ausleben – und dabei stets interessante, manchmal wunderbar skurrile und oftmals witzige Anekdoten zutage fördern und diese natürlich mit den Nintendo-Fans teilen.

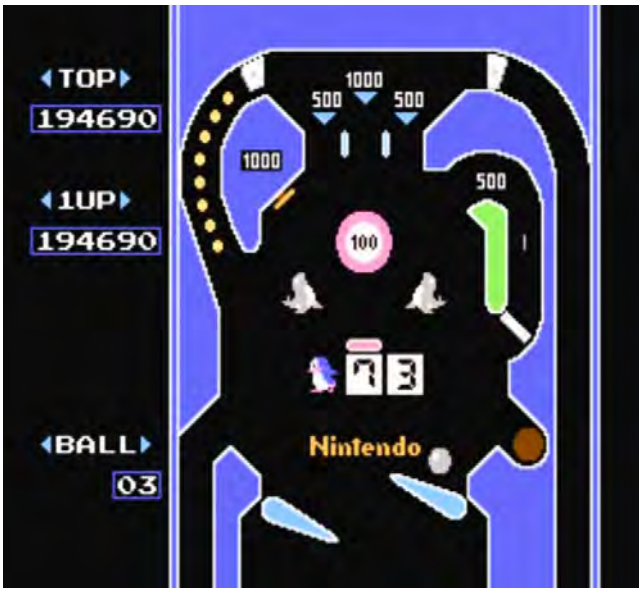
Selbst unter Druck ein Vorbild

Natürlich war nicht immer alles eitel Sonnenschein unter Iwatas Führung. Wie wir alle wissen, ging es nach dem Mega-Erfolg von Wii und DS wieder rapide abwärts für Nintendo. Der 3DS hatte 2011 mit einem holprigen Start zu kämpfen und konnte sich erst nach einiger Zeit durchsetzen, während die Wii U vor zwei Jahren sogar eine komplette Bauchlandung am Markt hinlegte. Mit inzwischen 10 Millionen verkauften Exemplaren ist die Wii U das klare Heimkonsolen-Schlusslicht in Nintendos Geschichte und liegt damit sogar noch deutlich hinter dem Gamecube. Außerdem muss sich der Mario-Konzern immer noch Kritik über seine rückständigen und unkomfortablen Online-Dienste gefallen lassen. Doch auch in dieser Phase hat sich Iwata nie unterkriegen lassen. Als Nintendo aufgrund des Wii-U-Misserfolgs 2013 rote Zahlen schrieb, übten die Investoren Druck aus – Iwata sollte Kosten einsparen. Die meisten Konzerne würden in solch einem Fall Personalkürzungen vornehmen, um die Ausgaben zu senken. Iwata sträubte sich jedoch gegen solch eine Praktik. „Wenn wir die Anzahl unserer Mitarbeiter für bessere Kurzzeit-Ergebnisse in unserer Bilanz senken, sinkt damit auch die Moral unserer Mitarbeiter“, stellte Iwata bei einem Investoren-Treffen Anfang 2014 klar. „Ich zweifle ernsthaft daran, dass ein Mitarbeiter, der sich vor einer Entlassung fürchtet, Spiele entwickeln kann, die die Leute rund um die Welt beeindrucken können.“ In einer Arbeitsatmosphäre, die von Sorge um den Erhalt des Arbeitsplatzes geprägt ist, sprudeln die Ideen eben nicht sonderlich gut. Statt also die Belegschaft von Nintendos Entwicklerstudios in Japan einzukürzen, halbierte Iwata Anfang 2014 sein eigenes Gehalt fünf Monate lang um die Hälfte, während andere Nintendo-Führungskräfte ebenfalls 20-30% ihres Gehaltes einbüßten. Die gleiche Maßnahme ergriff Iwata auch schon 2011, als es anfangs nicht besser um den 3DS stand. Komplett ohne Entlassungen ging es letztlich dann aber doch nicht und Mitte 2014 wurden mehrere hundert Mitarbeiter in Nintendos Europa-Zentrale hier in Deutschland eingespart – vornehmlich in der Lokalisierungs-Abteilung.

Nichtsdestotrotz hatte Iwata stets ein offenes Ohr für seine Mitarbeiter. Aus seiner eigenen Zeit als Spieleentwickler wusste er genau, wie wichtig es ist, kreative Ideen und Talent zu fördern. In seiner Andachtsrede auf Iwatas Gedenkfeier sagte Nintendos

Mit ihrer völlig neuartigen Bewegungssteuerung eroberte die Wii den Markt im Sturm und zählt ohne Frage zu Iwatas größten Errungenschaften.

Angeblich hat Iwatas großer Beitrag zu *Kirby's Dream Land* dafür gesorgt, dass die Marke so erfolgreich wurde. Als *Kirby*-Fans sagen wir da brav: Danke, Iwata-san!



***NES Pinball* war das erste Nintendo-Spiel überhaupt, an dem Iwata gearbeitet hat. Damals half HAL Laboratory bei der zeitigen Fertigstellung des Flippers aus.**

aktueller Hardware-Chef Genyo Takeda, der zusammen mit Shigeru Miyamoto nun übergangsweise die Leitung von Nintendo innehat: „Als eher aufbrausender Mensch bin ich am tiefsten davon beeindruckt, dass Sie in jeder Hinsicht ein wahrer Anführer waren, der vor Mitgefühl für andere übersprudelte. Ihnen war stets ein wechselseitiger Dialog wichtig, auch mit der nächsten Generation an Mitarbeitern, deutlich jüngeren Mitgliedern des Entwickler- und Marketingteams oder sogar mit Mitarbeitern außerhalb Japans, deren andere Bräuche und Kultur die Kommunikation erschweren konnten. Und manchmal würden Sie sogar Ihre eigenen Fehler ihnen gegenüber eingestehen.“ Diese außergewöhnliche Offenheit gepaart mit Iwatas anfangs erwähnter Überzeugung, dass Spiele vor allen Dingen Spaß bereiten sollen, gewährleistete eine fruchtbare Arbeitsumgebung, aus der durchgehend spaßige, quirlige Spiele resultieren sollten. Denn egal, wie gut oder schlecht es im Hardware-Sektor für Nintendo gerade lief, eines wurde unter Iwata immer besonders groß geschrieben: grandioser, lockerer Spielspaß, der einem ein Lächeln auf die Lippen zaubert. Nintendos jüngste Spielspaß-Bombe *Splatoon* ist mit ihrem pfiffigen Stil und dem innovativen Spielkonzept das ideale Beispiel dafür.

Die Weichen sind gestellt

In den letzten knapp zwei Jahren seiner Schaffenszeit hatte Iwata damit begonnen, Nintendo erneut auf einen frischen Pfad zu führen, um auf den schnellen Wandel in der Industrie zu reagieren. Der verstorbene Präsident war es zum Beispiel, der nach langer Zeit nun endlich den Riegel des wohlbehüteten IP-Safes von Nintendo lockerte, wodurch interessante Kooperationen wie *Hyrule Warriors* oder *Puzzle & Dragons Z: Super Mario Edition* zustande kamen. Erst im Mai verkündete Nintendo außerdem eine Zusammenarbeit mit Universal Parks & Resorts, um erstmals Freizeitparkattraktionen zu erschaffen, die auf Nintendo-Marken und -Figuren basieren. Und dank Amiibo können sich Nintendo-Fans nun qualitative und offiziell lizenzierte Sammelfiguren zu ihren liebsten Nintendo-Helden ins Wohnzimmer stellen. Die NFC-Figuren erfreuen sich nach wie vor einer riesigen Nachfrage und haben maßgeblich dazu beigetragen, dass Nintendo trotz Wii-U-Pleite inzwischen wieder schwarze Zahlen schreibt. In einem Interview mit dem TIME Magazine verriet Iwata übrigens, dass er das Konzept für die Sammelfiguren 2013 während einer Geschäftsreise im Zug nach Tokio ausarbeitete. Und auch wenn Satoru Iwata leider von uns gegangen ist, werden seine Innovationsbereitschaft und sein Geschäftssinn Nintendo noch über mehrere Jahre hinweg beeinflussen. Schließlich stehen die beiden wohl wichtigsten Projekte, die Iwata während seiner Schlussphase als Nintendo-Präsident in Gang brachte, aktuell noch ganz am Anfang: Nintendos neue Konsole mit dem Codenamen NX und Big Ns Expansion in den Mobile-Games-Markt. Nur zu gerne hätten wir erlebt, ob Iwata den japanischen Konsolenhersteller ein zweites Mal komplett hätte umkrempeln und wieder auf Erfolgskurs bringen können. Die Weichen dafür hat er jedenfalls noch gestellt, jetzt bleibt nur abzuwarten, ob sich der eingeschlagene Weg ein weiteres Mal als goldrichtig erweist. Beschreiten muss ihn Nintendo jedoch ohne seinen charismatischen, humorvollen und leidenschaftlichen Anführer, der auf dem Papier ein Präsident, im Herzen aber ein Spieler war. Und genau deswegen wird uns Satoru Iwata ewig in Erinnerung bleiben. **Viktor Eippert**

„AM TIEFSTEN BIN ICH DAVON BEEINDRUCKT, DASS SIE IN JEDER HINSICHT EIN WAHRER ANFÜHRER WAREN, DER VOR MITGEFÜHL FÜR ANDERE ÜBERSPRUDELTE.“

GENYO TAKEDA IN SEINER ANDACHTSREDE AUF IWATAS TRAUERFEIER

Iwatas markante „Direct“-Handbewegung wurde über die Jahre zu einem unverwechselbaren Markenzeichen des Präsidenten.

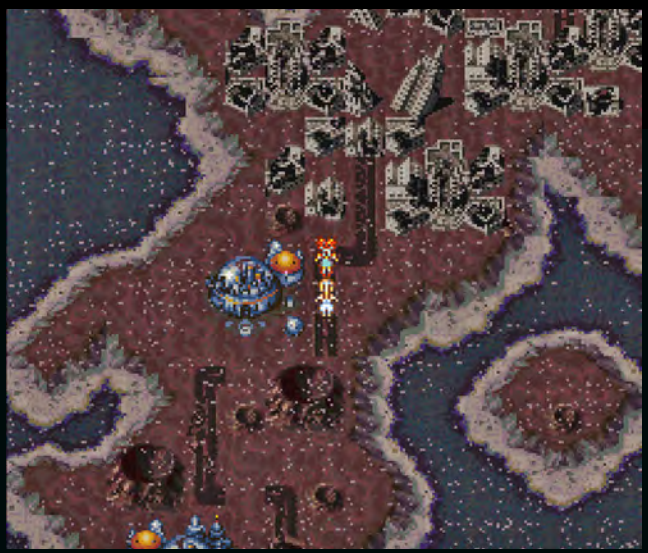
Chrono Trigger

Auf zum Endspurt: Für den zehnten und letzten Teil unseres Retro-Rollenspiel-Specials haben wir uns mit *Chrono Trigger* etwas ganz Besonderes für euch aufgehoben.

Zeit ist ein wertvolles Gut. In der Wissenschaft wird Zeit als eine der umfassendsten physikalischen Größen beschrieben, in der es nur eine einzige, unumkehrbare Richtung gibt. Im Gegensatz zu anderen Größenarten der Physik geht es also nur vorwärts, niemals aber rückwärts. Ein Prinzip, dem alle lebenden und existierenden Dinge untergeordnet sind. Auch der Mensch muss vom frühesten Augenblick an lernen, mit dieser Tatsache zu leben und das Beste aus der ihm gegebenen Zeit zu machen. Es kommt nicht von ungefähr, dass besonders schöne Augenblicke scheinbar wie im Flug vergehen, schlechte Zeiten hingegen einfach nicht enden wollen. In solchen Situationen wünscht man sich oftmals, die Zeit anhalten, nach vorne oder gar zurückdrehen zu können. An der Theorie des Zeitreisens scheiden sich in der modernen Wissenschaft zwar bis heute die Geister, doch es ist wohl nicht abzustreiten, dass in nächster Zukunft nicht mit einer solchen Entwicklung zu rechnen ist. Auf die Vor- und Nachteile, welche sich aus einer solchen Zeitmanipulation ergeben, setzte das Rollenspiel *Chrono Trigger* sein Fundament – und dem gesamten Genre ein Denkmal.

Traumspiel dank Traumteam

Dass den Spielern mit *Chrono Trigger* etwas Hochwertiges bevorstand, ließ sich schon im Vorfeld der Veröffentlichung am 11. März 1995 erahnen. Mit Hironobu Sakaguchi und Yuji Horii standen gleich zwei erfahrene wie auch gefeierte Spieledesigner hinter dem Projekt, die zuvor schon mit *Final Fantasy* und *Dragon Quest* zwei Urgesteine des JRPGs hervorgebracht hatten. Die von Squaresoft euphorisch als „Dream Team“ bezeichnete Entwicklungsabteilung wurde allerdings noch von niemand anderem als Akira Toriyama verstärkt, dessen Feder ebenfalls weltbe-



Kurz vor der Jahrtausendwende kommt es zur Apokalypse, die nur wenige Menschen überleben. Chrono und seine Freude erfahren hiervon allerdings erst …

rühmte Serien im Manga-Bereich wie *Dragon Ball* oder *Dr. Slump* entstammen. Artistisch wie spielerisch lastete also ein hoher Qualitätsanspruch auf dem Trio. Das war den drei Herren wohl durchaus bewusst, weshalb man sich klar dafür entschied, beim Einstieg ins Spiel zunächst einen Gang runterzuschalten. Insofern sollte es keinen verwundern, dass *Chrono Trigger* sehr gewöhnlich ins Abenteuer startet. Wie schon in vielen anderen RPGs zuvor verbringt der junge Crono gemächliche Tage in seinem Heimatdorf, wo alles in geregelten Bahnen verläuft. Auf dem großen Jahrmarkt trifft er dann jedoch ein Mädchen namens Marle, das er noch nie zuvor in der Stadt gesehen hat. Beide begeben sich in Begleitung von Cronos Kindheitsfreundin Lucca zur Ausstellung ihres Großvaters, der dem Publikum stolz seine selbst gebaute Zeitmaschine präsentiert. Während eines freiwilligen Versuches von Marle kommt es aber zu einem ungeplanten Zwischenfall, der mit ihrer Halskette zusammenhägt – ein altes Erbstück aus der königlichen Familie, denn in Wahrheit ist Marle eine Prinzessin, die sich klammheimlich aus dem Palast geschlichen hat. Nachdem auch Crono und Lucca mithilfe eines Portals Marle nachgereist sind, stellen die beiden fest, dass sie sich rund 400 Jahre vor ihrer eigenen Zeitperiode des Jahres 1000 befinden und Marle irrtümlicherweise für die entführte Prinzessin gehalten und auf den Thron gesetzt wurde. Eine Situation, die unbereinigt ein sogenanntes Zeit-Paradoxon zur Folge hätte, dessen Ausmaß in der Zukunft (und somit der eigenen Gegenwart) verheerend ausfallen könnte. Um das zu verhindern und diesen Fehler zu korrigieren, müssen Crono und Lucca die echte Prinzessin finden. Eine Rettungsaktion, die aber nur als erster Auftakt der Story dient, denn die wahren Ereignisse in *Chrono Trigger* sind von globalem Ausmaß. Als Crono in der Gegenwart für die vermeintliche Entführung von Marle hingerichtet werden soll, fliehen die drei Protagonisten durch Raum und Zeit, bis sie in der apokalyptischen Welt des Jahres 2300 landen. Dort wird ihnen offenbart, dass eine gigantische Kreatur namens Lavos im Jahr 1999 die menschliche Zivilisation ausgelöscht hat und sich nun im Erdinneren an der verbleibenden Energie des Planeten labt. Ein Schicksal, welches sie nicht akzeptieren wollen und daher beschließen, ihre Zeitreise-Fähigkeit dafür zu nutzen, um den bevorstehenden Angriff von Lavos zu verhindern. Ein Abenteuer, das die vereinten Helden von nun an kreuz und quer durch die Epochen der Menschheitsgeschichte schicken wird, nimmt seinen Lauf. Alleine sollte das Trio hierbei nicht lange bleiben.

Eigentlich war die Maschine von Luccas Großvater nur als simple Spielerei gedacht. Durch einen ungeplanten Zwischenfall ändert sich dies aber gewaltig.

Die Helden der Zeit

Bis zu vier weitere Figuren schließen sich euch an, die allesamt aus verschiedenen Millennien stammen. Ob nun der in eine Froschgestalt verzauberte Ritter Glenn, der Roboter R66-Y oder die aus der Steinzeit stammende Kriegerin Ayla: sie alle haben einen wichtigen Grund dafür, bei dieser Reise dabei zu sein, doch ihre Absichten werden je nach Figur erst früher oder später offenbart. Sogar eine siebte Figur kann in die Gruppe aufgenommen werden, sofern ihr in bestimmten Schlüsselsequenzen des Spiels die richtigen Entscheidungen trefft. Mit zwölf verschiedenen Abspännen hat eure Wahl zudem weitreichende Konsequenzen und Folgen. Von einer schmachvollen Niederlage im Kampf gegen Lavos bis hin zum überwältigenden Sieg, bei dem alle wichtigen Charaktere des Spiels überleben, ist alles möglich. Kein Wunder also, dass Squaresoft mit dem New-Game-Plus-Modus ein ebenso neues wie sinnvolles Feature in das Spiel packte. Auf diese Weise konnte man mit bereits gestärkten Helden die Quest ein weiteres Mal angehen, um an einer entscheidenden Passage eine andere Auswahl zu treffen. Soll Glenn gegenüber seinem Erzfeind Magus Gnade walten lassen? Was für Konsequenzen ergeben sich aus dieser Alternative?

… nach ihrem Sprung durch die Zeit, denn eigentlich stammen sie aus dem Jahr 1000. Hier hat das Monstrum und Endgegner Lavos noch nicht gewütet.

Viele bekannte Szenen des Spiels wurden von den Entwicklern in Form eines Artworks festgehalten.

Kämpferische Mischung

Mindestens genauso viel Abwechslung packte Squaresoft in das Kampfsystem von *Chrono Trigger*. Im Gegensatz zur etablierten *Final Fantasy*-Reihe sind alle Gegner in den Arealen vor Kampfantritt zu sehen. Erst wenn sich beide Gruppierungen weiter annähern, schaltet das Spiel in einen gesonderten Modus um, in dem das ATB-System zum Einsatz kommt. Ist der Balken eines Charakters nach einer gewissen Ladezeit aufgefüllt, stehen ihm verschiedenste Optionen, Fertigkeiten oder Zaubersprüche offen. Die Entscheidung dafür sollte schnell fallen, denn die Gegner bleiben währenddessen nicht untätig und gehen selbst zum Angriff über. Jeweils an einem Kampf teilnehmen können nur drei Charaktere. Anfangs müsst ihr euch noch mit dem Team arrangieren, das euch vom Spiel vorgegeben wird, später dürft ihr diese Entscheidung selbst treffen. Als besonders interessant und natürlich auch effektiv erweisen sich die Kombinationsangriffe. Ist der Zeitbalken von mindestens zwei Kämpfern voll, können beide gemeinsam eine verheerende Attacke starten, die oftmals auch elementare Eigenschaften oder Multi-Hit-Fähigkeiten aufweisen. Das geht auch mit allen drei Charakteren, nur sollte man bei dieser Entscheidung bedenken, dass das eigene Team im Anschluss für einige Sekunden lang keine Defensivmaßnahmen ausführen kann. Überlegt euch einen solchen Schritt also sehr gut, denn ein einfaches Vergnügen ist *Chrono Trigger* gewiss nicht. Lauft ihr in Marschgeschwindigkeit einfach an allen Gegner vorbei, seid ihr schnell hoffnungslos unterlevelt und seht beim nächsten Zwischenboss kein Land mehr.

Alle Jahre wieder

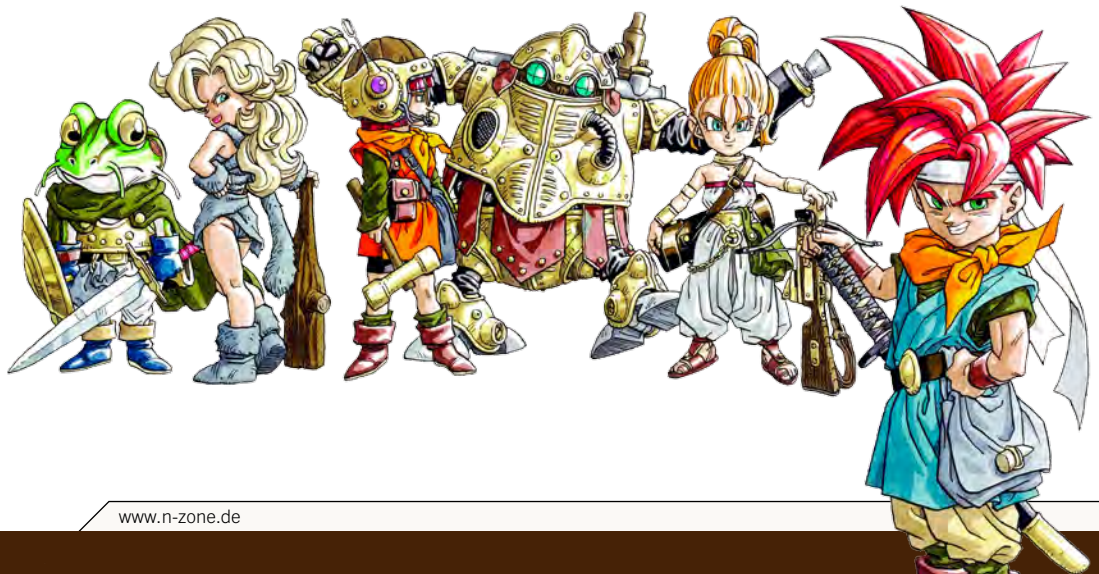
Mit seinem komplexen Zeitreise-Plot, dem durchdacht designten Gameplay und den abwechslungsreichen Charakteren im damals extrem populären Toriyama-Stil traf *Chrono Trigger* sowohl den Nerv der Zeit als auch der Spieler. Binnen zweier Monate verkaufte sich das Spiel alleine in Japan über zwei Millionen Mal, in den USA hingegen kam *Chrono Trigger* trotz zahlreicher Höchstwertungen nicht auf eine so hohe Verkaufszahl – in Europa erschien der

Kommt es zum Kampf, stellen sich alle Beteiligten in dem Areal auf, das ihr gerade durchquert. Terrain-Vorteile gibt es in *Chrono Trigger* allerdings nicht.

In diesem Raum, am Ende der Zeit, versammeln sich alle Helden, um von dort aus die nächste Ära anzusteuern. Bis zu drei von ihnen dürft ihr jeweils mitnehmen.

Im finalen Duell gegen Lavos könnt ihr auch als Verlierer hervorgehen. Für diesen Ausgang des Kampfes gibt es sogar ein eigenes, trauriges Ende.

Titel gar nicht erst. Auch die vier Jahre später veröffentliche Playstation-Umsetzung mit neuen Anime-Sequenzen kam nur in Japan und Amerika auf den Markt. Erst 2009 durften sich europäische Spieler mit der DS-Portierung selbst ein Bild von der nach wie vor sehr hohen Qualität des Spiels machen. Von der N-ZONE erhielt es seinerzeit eine Wertung von glatten 90 Prozent. Zahlreichen über die Jahre verteilten Andeutungen zum Trotz ist – mit Ausnahme von *Chrono Cross* für die Playstation im Jahr 1999 – bislang keine offizielle Fortsetzung zu *Chrono Trigger* erschienen. Ob mit einem hochwertigen Sequel nach dem Weggang von Chefdesigner Hironobu Sakaguchi überhaupt noch gerechnet werden kann, ist dabei die nächste Frage, die man sich stellen muss. Zuletzt wurde das Originalspiel für iOS- und Android-Smartphones umgesetzt. Ein Schicksal, das schon andere Marken aus dem Hause Square Enix erleiden mussten. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass es *Chrono Trigger 2* ähnlich ergehen würde. ■ **Marco Cabibbo**



MEINUNG
Marco Cabibbo

„*Chrono Trigger* ist nach wie vor ein echtes Genre-Highlight."

Ein besseres Spiel hätten wir uns für den Abschluss unseres zehnteiligen Specials, welches in Ausgabe 12/2014 mit *Secret of Mana* begann, wohl nicht aussuchen können. Auch 20 Jahre nach der Veröffentlichung des Originals glänzt *Chrono Trigger* mit zahlreichen starken Features und einem tollen Artdesign – damals State of the Art, heute ein liebgewonnener Klassiker. *Chrono Trigger* zeigt, dass klassisches, wohldurchdachtes Gameplay auch Dekaden später noch funktionieren kann. Es zeigt aber auch, was für eine Größe Nintendo im RPG-Sektor einst gewesen ist – nicht zuletzt wegen des großen Supports von Drittherstellern, der auf der Wii U leider ausblieb. Hoffen wir, dass das Genre auf der/dem Nintendo NX ein großes Comeback erleben wird.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 09/2000

Man muss ja auch mal in der Lage sein, Selbstkritik zu üben – was umso leichter fällt, wenn diese trotzdem jemand anderen trifft: Jedenfalls ist eine Wertung von 95 Prozent für *Pokémon Snap* in der N-ZONE 09/2000 heute absolut nicht mehr nachvollziehbar und war es de facto schon damals nicht. Aber auch sonst geizte die Redaktion in dieser Ausgabe nicht mit Wertungen nahe der 90, sodass *Mario Tennis 64* auf 92 Prozent kam, *ISS 2000* auf 90 Prozent und *Turok 3: Shadow of Oblivion* immerhin noch auf 88 Prozent. Der Rest der getesteten Spiele für N64 und Game Boy siedelte sich im gehobenen Mittelfeld an. Im Vorschau-Bereich gaben sich unter anderem *Pokémon Stadium 3* (das bei uns schließlich als *Pokémon Stadium 2* erschien), *Eternal Darkness* (die später eingestellte N64-Fassung), die Duffy-Duck-Lizenzversoftung *Duck Dodgers* und das Rennspiel *San Francisco Rush 2049* die Ehre. Im News-Teil blickte die Redaktion auf die Präsentationen der früher ab und an abgehaltenen Nintendo-Hausmesse Nintendo Space World, wo etwa *Banjo-Tooie*, *Perfect Dark* und *Mario Party 3* gezeigt wurden. Die Pokémon Zone erfreute wie gehabt mit allerlei Infos rund um die boomende RPG-Serie. Im hinteren Teil des Heftes kamen Freunde der Taschenmonster ebenfalls auf ihre Kosten, denn dort fand sich auf insgesamt acht Seiten die Komplettlösung zu *Pokémon Snap*.

AUSGABE 09/2005

Das Sommerloch schlug in der N-ZONE 09/2005 gnadenlos zu. Anders ist es wohl kaum zu erklären, dass man der alles andere als berauschenden Lizenz-Versoftung zum Kinofilm *Fantastic Four* einen vierseitigen Test gönnte. Generell war die Qualität der getesteten Abenteuer äußerst bescheiden, sodass mit *Madagascar* eine weitere Filmumsetzung für GBA und DS mit jeweils 68 Prozent die höchste Wertung des Heftes kassierte. Lediglich zwei Importtests im hinteren Heftteil zu *Dance Dance Revolution with Mario* und *Advance Wars: Dual Strike* hoben den Schnitt ein wenig an. Marios Tanzsause landete sowohl im Single- als auch im Multiplayer im guten 80er-Mittelfeld und der DS-Strategiespaß knackte im Mehrspielermodus sogar die 90-Prozent-Marke. Im Vorschau-Bereich war eine weitere Lizenzversoftung das bestimmende Thema – *Peter Jackson's King Kong* wirkte aber tatsächlich sehr vielversprechend und sollte schlussendlich auch überzeugen. Aber auch *Spartan: Total Warrior*, *WWE: Day of Reckoning*, *Tak: Die große Juju-Jagd*, *FIFA 06*, *Castlevania: Dawn of Sorrow* und *Meteos* machten auf die Redaktion einen guten Eindruck. In einer großen Reportage berichtete die Redaktion zudem von ihrem Besuch beim Electronic-Arts-Entwicklerstudio hinter der damals aktuellen *Harry Potter*-Versoftung zu *Harry Potter und der Zauberkelch* und klärte in einer weiteren Reportage, wie es damals in Nintendos Reparaturabteilung in Großostheim zuging. Ach ja, da werden wir mit Blick auf die inzwischen geschlossene ehemalige Nintendo-Hauptzentrale gleich wieder melancholisch … Als besonderes Schmankerl wurde zudem der stylische Kettensägen-Controller zu *Resident Evil 4* getestet – wahnsinnig unpraktisch und unhandlich, sah aber einfach saucool aus.

AUSGABE 09/2010

Ginge es nur nach der Masse, so hätten Nintendo-Spieler kaum je eine schönere Zeit erlebt als 2010: Satte 23 Vorschauen zu Spielen für Wii, 3DS und DS in der N-ZONE 09/2010, dazu 17 Tests für Wii und DS – der 3DS war damals gerade erst angekündigt. Hinzu kamen diverse Download-Spiele, welche das vermeintliche Rundum-glücklich-Paket perfekt machten. In der Realität jedoch – das ist kein Geheimnis und wurde von uns an dieser Stelle bereits mehrfach erwähnt – gaben sich Highlights und echter Müll regelmäßig die Klinke in die Hand. Auf jede Vorschau zu *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, *Metal Gear Solid 3D: Snake Eater*, *Mario Sports Mix* oder *Pokémon Schwarze & Weiße Edition* kam ergo so etwas wie *Sports Island 3*, *Tron: Evolution* oder *Battle of Giants: Dinosaurs Strike* bei uns an. Im Review-Bereich sah es kaum besser aus, da stellten für Wii *The Kore Gang* und *Crazy Machines* mit niedrigen 80er-Wertungen die Highlights dar, gefolgt von einigen Mitte-70-Spielen wie *Toy Story 3* und etlichen Abenteuern jenseits der 60-Prozent-Marke. Immerhin konnten am DS sowohl die Knobel/RPG-Mischung *Puzzle Quest 2* als auch das superbe Horror-Abenteuer *Dementium 2* überzeugen. Trotzdem: Die Casual-Welle hatte die Nintendo-Konsolen kaum jemals stärker im Griff als damals.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, machen Blödsinn, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

DIE KOLUMNE
von Lukas Schmid

NX am (Früh-)Start?

Erst irgendwann 2016 soll Nintendo NX offiziell enthüllt werden, mit einem Release ist kaum vor 2017 zu rechnen. Trotzdem ist die Konsole bei Fans und Publishern schon ungemein präsent.

Ein Debakel sind die Verkaufszahlen der Wii U mit inzwischen über zehn Millionen abgesetzten Einheiten zwar nicht mehr. Davon, ein Erfolg zu sein, ist die Konsole aber dennoch meilenweit entfernt. Weil das auch Nintendo weiß und weil man den Fans angesichts des nahenden Starts ins Mobile-Geschäft zeigen wollte, dass man weiterhin an sie denkt, wurde NX als nächste dedizierte Nintendo-Spielehardware angeteasert. Schön und gut, aber bis zum Release ist es noch lange hin, so lange, dass man derzeit wohl noch kaum mit Releases für NX planen kann – sollte man meinen. Für viele Spieler, die angesichts der immer weniger werdenden Wii-U-Neuerscheinungen auf dem Trockenen sitzen, ist die Konsole schon deutlich mehr als ein Hirngespinst, es wird fleißig spekuliert und die Vorfreude ist groß.

Autofahren und Rollenspiele auf NX?
Das ist so weit nicht ungewöhnlich. Wesentlich schwerer wiegt die Tatsache, dass auch die Drittsteller – von denen viele wohl schon über Insiderwissen zu NX verfügen – auch schon mit der Konsole planen. Slightly Mad Studios schielen angesichts der gecancelten Wii-U-Fassung von *Project Cars* auf das Nachfolgegerät und Square Enix kündigte – obgleich man kurz darauf wieder zurückruderte und nur noch von „Überlegungen" sprach – *Dragon Quest X* und *XI* halboffiziell für NX an. Was heißt das für uns? Ist NX etwa schon näher, als wir glauben und erscheint bereits 2016? Eher unwahrscheinlich, denn damit würde Nintendo riskieren, so manchen Wii-U-Besitzer zu verprellen, der sich noch neue Software für und einen First-Party-Entwicklerfokus auf seine Konsole wünscht. Aber diese Halbankündigungen von Drittherstellern zeigen, dass diese zumindest mit der Wii U schon abgeschlossen haben – und gleichzeitig durchaus Potenzial im Nachfolger sehen.

Euer Lukas

LESERPOST: ABSCHIED VON SATORU IWATA

Der viel zu frühe Tod von Satoru Iwata hat nicht nur uns unerwartet getroffen, sondern bewegt auch unsere Leser ganz gewaltig. Sara hat die Situation besonders stark mitgenommen und sie wendet sich in einer Mail an uns, um ihre Trauer mit uns zu teilen.

Hallo liebes N-ZONE-Team! :D
Obwohl ich nun schon ein bisschen länger Fan eurer Zeitschrift bin, ist das das erste Mal, dass ich euch schreibe. Erst einmal das, was ihr eigentlich von fast jedem hört: Ihr seid ein tolles Team, macht auf jeden Fall weiter so! *schleim* ;D Der Grund, warum ich euch schreibe, ist dann aber doch leider traurig: Es geht um den Tod von Satoru Iwata. Ich kann darüber einfach mit keinem reden, nicht mit meinen Eltern, nicht mit meinem Bruder, nicht einmal mit meinen Freunden … Deshalb dachte ich, da ihr mich auf jeden Fall verstehen werdet, schreibe ich euch meine Gefühle. Es fing alles 2002 an, da war ich erst zwei Jahre alt. Ich „spielte" das erste Mal auf dem N64, insofern man das in dem Alter „spielen" nennen kann :P. Dann kam alles Schlag auf Schlag. Ich wurde großer Nintendo-Fan und Iwata war wie der Opa, den ich nie hatte (wenn ihr versteht, was ich meine). Dann kam die Nachricht von seinem Tod und eine Welt brach einfach ohne jegliche Vorwarnung in mir zusammen. Auch, wenn ich wusste, dass er Krebs hatte … Auf jeden Fall musste ich ziemlich weinen und hatte keinen, bei dem ich mich ausheulen konnte, denn keiner versteht so wirklich, was ich an Nintendo finde. Ich bin halt die Einzige in meinem Umfeld, welche dermaßen „verrückt" nach Nintendo ist. Deshalb ist es mir umso wichtiger, euch zu schreiben. Ich bedanke mich, dass ich euch meine Gefühle anvertrauen kann und ganz sicher weiß, das ich auf Verständnis stoße. Liebe Grüße aus der Hauptstadt von

Sara

Lukas: Auch uns in der Redaktion hat Iwatas Tod natürlich sehr getroffen – nicht nur haben wir beruflich jeden Tag mit Nintendo zu tun, wir sind auch privat Nintendo-Fans mit Leib und Seele. Meine Kollegen und ich fühlen uns auf jeden Fall sehr geehrt, dass du dich mit deiner Mail an uns gewandt hast :-) Keine Sorge, wir können deine Trauer nachvollziehen und stehen dir in dieser Situation auch sehr gerne zur Seite. Wir hoffen, dass unser großer Nachruf auf Iwata dir in deiner Trauer ein wenig geholfen hat. Ansonsten gilt: Du kannst dich natürlich auch in Zukunft jederzeit an uns wenden :-)

Jetzt wird's kompetitiv: In dieser Rubrik stehen Wettbewerbe im Mittelpunkt, in denen ihr euer spielerisches Talent beweisen müsst.

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER

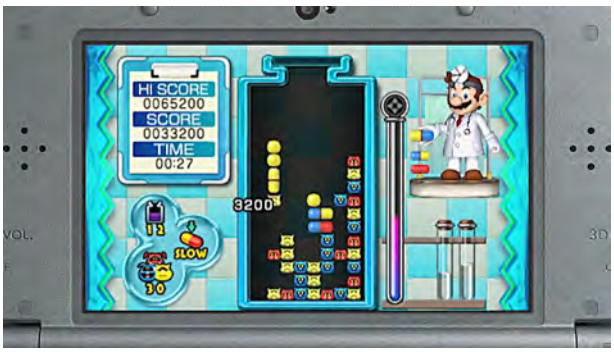
Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen!

Das große N-ZONE-*Mario Kart 8*-Turnier:
In der N-ZONE-Superliga ging es am 25. Juli voll ab – die besten *Mario Kart 8*-Raser gaben in unserem großen Turnier alles! Wir verraten euch, wie die zwölf Finalisten abgeschnitten haben. Die drei Bestplatzierten erhalten coole Preise von Nintendo – unter anderem ein großes *Kirby und der Regenbogen-Pinsel*-Fanpaket, Amiibos, Nintendo-Merchandise und mehr! Wir bedanken uns ganz herzlich bei Nintendo und vor allem natürlich bei allen Lesern, die beim Turnier ihr Bestes gegeben haben!

1. Robin Purgahn – 158 Punkte
2. Jesper Koelmann – 157 Punkte
3. Moritz Stelljes – 148 Punkte
4. Elias Öli
5. Jonas Kno
6. Alex Arnz
7. Tobi Emmerling
8. Amir Shoukry
9. Robin Cheah
10. Tanja Lingenhel
11. Berni Fischer
12. Alexander Müller

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

Der letzte Wettbewerb:
Wir gratulieren unserem Leser Oliver Gorski, der sich mit einer Weite von 3105,1 m beim Homerun-Wettbewerb in *Super Smash Bros. für Wii U* die Bestleistung unter allen Zusendungen sicherte!



Der aktuelle Wettbewerb:
Diesmal dreht sich alles um *Dr. Mario: Miracle Cure* für den Nintendo 3DS! Wir suchen den Spieler, der im Modus Dr. Mario den höchsten Highscore ergattert. Stellt entweder ein Bild eurer Leistung ins Miiverse und schickt uns eure Nintendo-ID oder schickt uns direkt ein aussagekräftiges Bild an lukas.schmid@computec.de. Der beste Viren-Vernichter erhält *Lego Jurassic World* für den Nintendo 3DS. Einsendeschluss ist der 31. August 2015. Viel Erfolg!

Mit freundlicher Unterstützung von

Sag mal! DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Dennis Plitzko gefiel uns am besten.

Und jetzt seid ihr dran: Wie ist es zu dieser skurrilen Szene zwischen Ben und Marco gekommen – und was denkt Ben sich gerade? Schickt uns eure Texte bis zum 31. August 2015 an lukas.schmid@computec.de! Der unserer Meinung nach lustigste Spruch kommt ins nächste Heft!

DER GROSSE Splatoon WETTBEWERB DIE GEWINNER

In Ausgabe 07/2015 hatten wir zum künstlerischen Wettbewerb mit *Splatoon* als Schwerpunkt aufgerufen. Nach einer äußerst harten Redaktionsdebatte – sogar ein Münzwurf stand im Raum – haben wir uns für diese drei Einsendungen entschieden. Wir gratulieren herzlichst und bedanken uns für eure Teilnahme!

PLATZ 1

Anna Fladung

PLATZ 2

Susanne Leugner mit Familie

Frauke Zipp

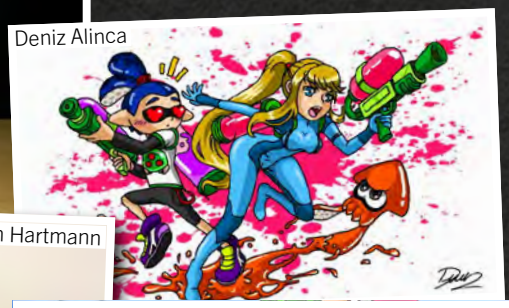
PLATZ 3

DER REST VOM FEST

Auf den folgenden zwei Seiten präsentieren wir euch noch weitere hochkarätige und originelle Einsendungen, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Viel Spaß beim Schmökern!

Christian Sanders

Ines Krüger


Deniz Alinca

Maximilian Hartmann

Stella Philippen & Ramon Krekels

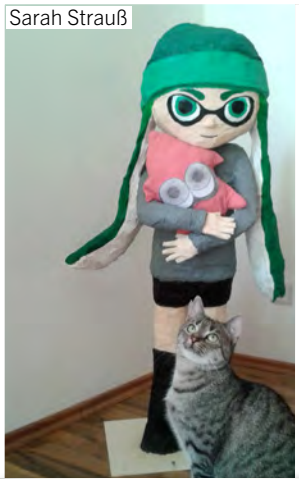
Jürgen Bach

Johannes Westenrieder

Anna-Katharina Plischke

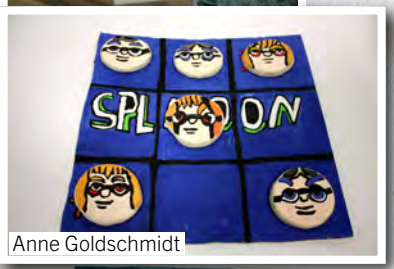
Asya Fischer

Sarah Strauß



Kai Machek

Kimberley-Jane Bohlen



Anne Goldschmidt

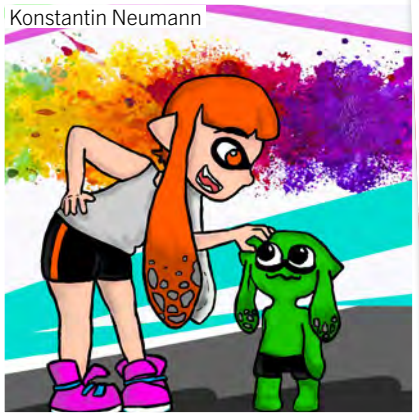
Jakob Wernisch

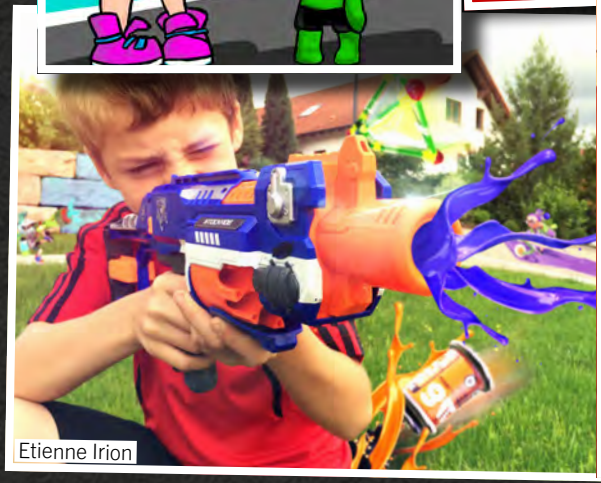
Hannah Pschierer

Markus Adin

Paula Kruse

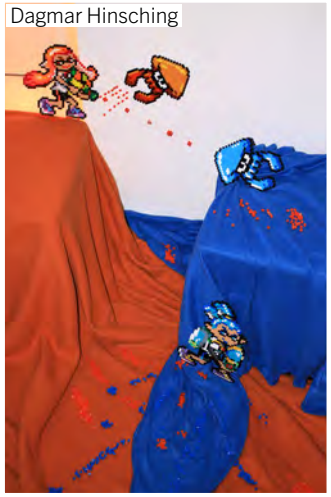
Konstantin Neumann





Etienne Irion

Dagmar Hinsching



Diana Belinin

LESERPOST: SUPER MARIO IM SOMMER

Bei heißem Wetter zieht es nicht nur uns, sondern auch Super Mario ins kühle Nass!

Moin N-ZONE-Redaktion!
Als alter Leser und Aboinhaber eurer Zeitschrift habe ich dieser heißen Tage mal ein Bild von mir in meinem „Pool" gemacht. Bei über 30 Grad Celcius wird's auch Mario heiß beim Lesen ;-) Mit freundlichen Grüßen,

Andrax

Lukas: Jetzt, da ich diese Zeilen schreibe, ist's mit dem warmen Wetter bei uns leider schon wieder vorbei. Dabei waren es vor wenigen Tagen noch über 30 Grad Celcius, verdammt! Hoffen wir, dass es wieder sonnig ist, wenn ich Ende August meine Familie in Österreich besuche – dort gibt es auch einen Pool, und den werde ich genauso intensiv nutzen wie du ;-)

LESERPOST: R.O.B. SIEHT ROT

Jetzt wird's meta: Nintendo-Roboter R.O.B. versucht sich als Videospieler!

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion, hallo Lukas, anlässlich des 20. Jubiläums des Virtual Boy schicke ich euch dieses Bild von R.O.B. beim Spielen des Nintendo-Handhelds. Eigentlich hatte ich irgendwann mal sowieso vor, euch einige Bilder meiner Sammlung beziehungsweise meines Game Rooms zu schicken, um mir mal einen ehrenvollen Platz in eurem Magazin (welches ich seit der ersten Ausgabe lese) zu ergattern. Hierzu werde ich euch später einmal schreiben :-) Liebe Grüße,

Angelo Vulpio

Lukas: Ein witziges Bild – vielen Dank dafür! Fraglich ist, wie viel Spaß R.O.B. dabei angesichts der mauen Qualität der Konsole hat ;-) Und auf Bilder deiner Sammlung und deines Zockerraums warten wir gespannt!

LESERPOST: NIE ZU ALT FÜR MARIO!

Von wegen, Nintendo sei nur für Kiddies.

Moin, liebe N-ZONE-Redaktion! Ich bin etwas über 50 Jahre alt und ein riesiger Fan von *Mario Kart 8*. Knapp dahinter liegt in meiner Gunst *Mario Kart 7* für den 3DS. Als Zeichen meiner Fan-Liebe trage ich sogar ein T-Shirt mit Kugelwilli drauf. Da sage noch mal einer, man kann zu alt für *Mario* sein! Grüße aus Bremerhaven,

Frank

LESERPOST: EIN LESER WENIGER

Im vergangenen Monat erreichte uns diese Mail eines verärgerten Ex-Abonnenten.

Sehr geehrte Damen und Herren,
hiermit möchte ich mein N-ZONE-Abonnement, aufgrund der gewissenlosen Propaganda für homosexuelle Partnerschaften bei jungen Leuten, kündigen. Ich erwarte eine Bestätigung.
Mit freundlichen Grüßen

Marcel P.*

Lukas: Ich nehme an, du beziehst dich auf meine Kolumne aus der letzten Ausgabe sowie auf Marcos positive Erwähnung der gleichgeschlechtlichen Ehe in seiner Vorschau zu *Fire Emblem Fates*? So oder so nehmen wir diese Abo-Kündigung in diesem Fall ausnahmsweise mit Freuden an :-)

*Name geändert.

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

Darum geht's im Wettbüro:
Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Viele, viele Leser sind unserem Aufruf gefolgt und haben uns **kreative Haikus** geschickt. Den Gewinner haben wir per Los entschieden, lassen euch aber an einer Auswahl der Einsendungen teilhaben. Weil er seine Wette verloren hat, musste Lukas sämtliche (!) Ausgaben der N-ZONE stemmen – und danach erst einmal zum Chiropraktiker. Tja, er wird eben auch nicht jünger ...

GEWINNER Steven Sondermann
Herzcontainer leer
Nintendo ist in Trauer
Iwata ist fort

Alexander Müller
Held Link schlägt auf Gras.
Trifft dabei leider ein Huhn.
Rache kommt sofort.

John Boy Hagenhoff
Woolly Yoshi ist,
Auf dem Markt trotz Lieferfrist
Ausverkauft, so'n Mist.

Sebastian Fuss
Die Affen rasen
Durch den Wald, bis Donkey Kong
Gegen Bäume knallt

Jakob Hemming
Bananen fehlen
Sie wurden nicht gestohlen
Donkey Kong ist satt

Matthias T.
Link mit Schwert und Schild
Gegen den bösen Ganon
Wer wird gewinnen

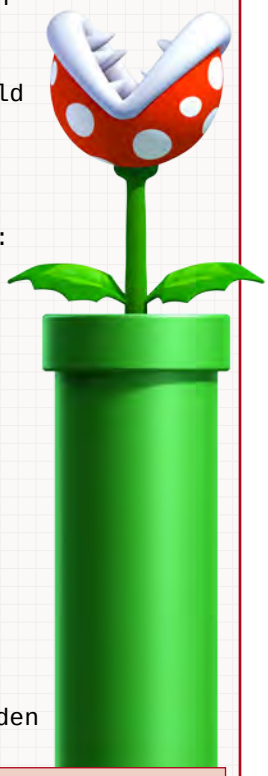
Steffen Niendeck
Spiel' ich Nintendo
erhöht sich die Freude so:
Nimm ein Amiibo!

Alessandro Saiko
Wir vermissen dich
Herr Satoru Iwata
Ruhe in Frieden

Malte Ueckert
Yoshi legt ein Ei
Daraus kommt ein Mario
Bowser rennt schnell weg

Roman Rohlfs
Bowser entführt Peach
Mario kann sie retten
Toad ist glücklich

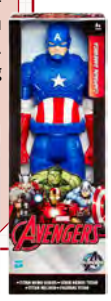
Lisa Hoffmann
Neugierig schauen
die drei kleinen Starter den
ersten Trainer an



DIE AKTUELLE WETTE
Lukas wettet, dass kein Leser uns ein Bild schickt, auf dem dieser gemeinsam mit einem Prominenten zu sehen ist. Welcher Promi, ist egal, und es muss sich keineswegs um ein aktuelles Bild handeln – auch eine Aufnahme mit David Hasselhoff aus den 80ern geht in Ordnung.

Irrt Lukas sich, so muss er einen Handstand machen und diesen mindestens fünf Minuten halten – was wir natürlich auf einem Foto verewigen. Der Gewinner erhält zudem das *Disney Infinity 2.0*-Playset zu *Ultimate Spider-Man* sowie eine coole *Captain America*-Actionfigur. Einsendeschluss ist der 03. August 2015. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg!

Mit freundlicher Unterstützung von



DER PROMii-WETTBEWERB

Beim ProMii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Claire Dearing aus der letzten Ausgabe kommt von Niklas Schlösser!

Diesmal suchen wir nach dem besten virtuellen Mii-Konterfei von **Arnold Schwarzenegger**, wie er derzeit in *Terminator: Genysis* im Kino zu sehen ist. Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt.

Einsendeschluss ist der 31. August 2015. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine genaue Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Leser Alessandro bittet uns, dieses Bild seiner guten Freundin Sabrina abzudrucken. Das machen wir angesichts des ungemein putzigen Motivs natürlich nur allzu gerne!

NX IM ANFLUG?

Servus N-ZONE,
es schreibt euch Alessandro, mit 30 Jahren ein ähnliches Urgestein der Videospieler wie euereins. Mit fünf Jahren ging es auf dem Game Boy los und, obwohl ich ab dem N64 stets auch „fremdging", gehört mein Zockerherz bis heute Nintendo! Und seit Juni 1997 lese ich natürlich auch die N-ZONE! Durchgehend leider nicht, doch seit Juni 2014 bin ich wieder regelmäßig dabei, jetzt auch endlich im Abo! Warum? Weil ihr schon immer das Beste Nintendo-Blatt wart, seid und hoffentlich auch noch lange bleiben werdet :-) Natürlich vertraue ich gern auf eure Vorschau- und Testartikel, doch noch viel mehr liebe ich eure fundierten Retro- und Special-Artikel, aber auch die Community-Rubrik ist super. An dieser Stelle auch gleich ein Lob für all die Neuerungen der letzten Ausgabe!

N-ZONE: Vielen Dank! Den Neuerungen war tatsächlich einiges an Planung vorangegangen. Schön, dass das endgültige Konzept positiv von fast allen unserer Leser aufgenommen wird :-)

Nun zwei Fragen: Oft bekommt ihr aktuelle Spiele wie *Splatoon* oder *Yoshi's Woolly World* anscheinend erst recht spät als Testmuster. Warum dauert das so lange? Früher ging's doch auch schneller. Als letzte Nintendo-Only-Bastion im Printbereich finde ich, habt ihr euch frühzeitige Testmuster verdient!

N-ZONE: Tatsächlich hat sich die Situation hier in den letzten Jahren etwas verkompliziert. Ganz drastisch gesagt: Dieselbe Relevanz, welche unser Magazin noch vor zehn Jahren hatte, hat es in Zeiten des Internets nicht mehr, entsprechend werden Ressourcen auch etwas anders verteilt als früher. Allerdings hat sich auch Nintendos grundsätzliche Strategie in dieser Hinsicht gewandelt, Pressemuster werden generell deutlich später herausgegeben als früher. Manchmal jedoch liegt es auch einfach an einem ungünstig gesetzten Embargo, dass ein Spiel nicht mehr in der jeweils aktuellen Ausgabe landet: Das von dir erwähnte *Yoshi's Woolly World* etwa, aber zum Beispiel auch *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* oder *Captain Toad: Treasure Tracker* hatten wir teilweise schon mehrere Monate vor Release bei uns in der Redaktion, durften aber leider noch keine Tests dazu abdrucken.

Könnt ihr euren Redaktionsschluss nicht so ändern, dass ihr E3 und Gamescom rechtzeitig und nicht erst deutlich später behandeln könnt? Sieben bis 14 Tage nach diesen Veranstaltungen bei euch darüber lesen zu können wäre genial!

N-ZONE: Schön wär's – leider scheitert das aber an weiteren Heften, die ebenso wie wir in die Druckerei müssen. Auch innerhalb unserer Redaktionen müssen mehrere Produktionspläne aufeinander abgestimmt werden. Das sind wahnsinnig enge Terminpläne, die nur bedingt viel Spielraum zulassen. Wir bemühen uns, immer über wenigstens eine der Messen möglichst zeitnah zu berichten, bei beiden klappt das aber nur in den seltensten Fällen.

Apropos E3 2015: Ich habe diese natürlich live mitverfolgt und den Stimmen im Internet nach zu urteilen, kam Nintendo bei vielen nicht gut an. So auch zunächst bei mir. Die anfängliche Ernüchterung wich jedoch Zufriedenheit und letztendlich sogar Begeisterung, obwohl ich mir auch ein neues 3D-*Mario*, *Metroid* sowie mehr zu *Zelda* für Wii U gewünscht hätte. Doch Reggie hat

nicht ohne Grund vom „Jahr der Transformation“ gesprochen. Meiner Meinung nach hat Nintendo intern den Großteil seiner Ressourcen bereits auf NX gelenkt und das macht auch absolut Sinn. Die Wii U kratzt nach drei Jahren gerade mal an der Zehn-Millionen-Marke und da wird auch *Zelda* nicht exorbitant viel daran ändern können. Nintendo muss mit NX bei null anfangen und durchstarten. Genau das hat Iwata auch auf der Jahreshauptversammlung Ende Juni verlauten lassen! Dennoch erwarten uns für Wii U dieses und nächstes Jahr insgesamt noch über zehn Titel wie *Devil's Third*, *Super Mario Maker*, *Star Fox Zero*, *Xenoblade Chronicles X* und das *Fire Emblem*/*Shin Megami Tensei*-Crossover sowie fünf bis sechs neue Spiele für den 3DS. Weitere Ankündigungen via Nintendo Direct nicht ausgeschlossen. Das ist alles schon mehr, als ich in meiner knapp bemessenen Freizeit je bewältigen könnte! Daher finde ich, trotz berechtigter Enttäuschung, dass sich die Fans beruhigen sollten. Es kommt noch genügend zu zocken, auch *Zelda* wird laut Miyamoto weiterhin definitiv für Wii U erscheinen. Auf NX wird, so denke ich, richtig mit dem nächsten 3D-*Mario* zum Launch, einem *Zelda*-Port sowie *Metroid* durchgestartet.

N-ZONE: Nun ja, schwindende Wii-U-Unterstützung durch den anstehenden NX-Release zu rechtfertigen, macht Besitzer der aktuellen Konsole aber auch nicht froh. Klar hast du recht, es gibt auch in den nächsten ein, zwei Jahren noch genug für Wii U zu spielen. Die echten Blockbustertitel sucht man diesseits von *Zelda* aber gerade angesichts der mauen E3-Show vergeblich.

P.S.: Meine liebe Freundin Sabrina ist künstlerisch hoch begabt und ein großer Nintendo-Fan und hat mir einen süßen Yoshi gemacht. Vielleicht könnt ihr ihn ja abdrucken und ihr von mir einen lieben Gruß ausrichten? Darüber würde sie sich riesig freuen :-)

N-ZONE: Erledigt :-)

Beste Grüße aus Hallbergmoos,
Alessandro

Erscheint *Splatoon* irgendwann auch für den Nintendo 3DS? Das halten wir definitiv für möglich, gerade auch dank des C-Sticks des New Nintendo 3DS.

SPLATOON 3DS?

Liebes N-ZONE-Team!
Eure Zeitschrift ist echt toll. Vom Retro-Teil bis zu den Reportagen.

N-ZONE: Vielen lieben Dank :-)

Ich hätte ein paar Fragen: Könnte es sein, dass bald ein neuer *Splatoon*-Ableger für den 3DS oder ein Nachfolger von *Captain Toad: Treasure Tracker* kommt?

N-ZONE: *Splatoon* für den 3DS halten wir durchaus für realistisch, immerhin ist's eine neue Marke, die Nintendo nun natürlich möglichst bekannt machen will. Allerdings wird ein solches Spiel, wenn es irgendwann tatsächlich angekündigt wird, wohl erst in ein, zwei Jahren erscheinen. Einen *Captain Toad: Treasure Tracker*-Nachfolger hingegen erwarten wir uns eher nicht – wir glauben nicht, dass Nintendo den charmanten Knobeltitel als neue *Mario*-Subserie konzipiert hat. Auszuschließen ist aber auch ein solcher Schritt freilich nicht.

Meint ihr, ein *Smash Bros.*-DLC, der dem Spiel einen Storymodus hinzufügt, ist realistisch?

N-ZONE: Auch daran glauben wir nicht wirklich. Nintendo wird sich wohl eher darauf konzentrieren, wie bisher regelmäßigen neuen Content in Form von Kämpfern, Stages und Kostümen bereitzustellen.

Liebe Grüße von eurem treuen österreichischen Fan
Martin Walkner

YOSHI-LIEBE

Hallo N-ZONE!
Erst mal ein riesengroßes Lob für die Verbesserungen, die die N-ZONE erfahren hat. Dadurch wirkt das Magazin gleich viel frischer und auch aufgeräumter, echt sehr gute Arbeit.

N-ZONE: Danke schön! Wir finden auch, dass unser Heft durch die Änderungen qualitativ noch einen Zacken zugelegt hat.

Ich habe mit großem Interesse den Test zu *Yoshi's Woolly World* gelesen und stimme in einigen Punkten nicht mit euch überein. So sagt ihr, dass es dem Spiel an Innovation mangelt. Doch ich denke, das Spiel ist für jene Fans gemacht, die seit Jahren auf einen würdigen Nachfolger für *Yoshi's Island* warten – das hat bisher ja nicht so gut geklappt. Die Ableger für N64, DS und den 3DS waren allesamt eher nur mittelmäßig. Mit *Woolly World* ist meiner Meinung nach aber der große Wurf endlich gelungen. Zudem finde ich, dass es durchaus einige Innovationen gibt. So etwas wie den Schattenlevel mit den verschwindenden Plattformen habe ich bisher etwa in keinem der Vorgänger jemals gesehen. Ich finde es weiterhin gut, dass man diesmal wirklich am Gameplay des Originals festgehalten hat. Auch der Schwierigkeitsgrad ist, wenn man sämtliche Hilfen konsequent ignoriert, spätestens ab Welt vier richtig hoch. Wenn ihr diese Hilfen benutzt, seid ihr eigentlich ja selbst schuld, wenn ihr keine Herausforderung mehr habt. Und wenn man das Spiel zu 100% abschließen möchte, dann wird's richtig knifflig. Gut, die Bosse kann man kritisieren, denn manche wiederholen sich, aber dies war auch schon in *Yoshi's Island* so und die verschiedenen Duelle gegen die Obermotze unterscheiden sich deutlich voneinander. Toll ist auch, dass man bewusst auf den nervigen Baby Mario verzichtet hat! Richtig gut gelungen ist auch der Zweispielermodus, den es in keinem der Vorgänger gab. Für mich verdient *Yoshi's Woolly World* den inoffiziellen Titel *Yoshi's Island 2*. Meiner Meinung nach tritt das Spiel also absolut nicht auf der Stelle, sonst müsstet ihr dasselbe auch jedem 2D-*Donkey Kong* vorwerfen. Und wann gab es schon mal solch ein hübsches *Yoshi*-Spiel im Wolle-Look? Genau diese Kombination aus klassischem *Yoshi's Island*-Feeling und der wundervollen Grafik macht aus *Woolly World* meiner Meinung nach ein herausragendes Abenteuer wie aus dem Bilderbuch.

N-ZONE: Wir fanden *Yoshi's Woolly World* auch sehr gut – sonst hätten wir in unserem Test schließlich nicht stolze 83 Prozent gegeben. Weil man etwas mag, heißt das aber nicht, dass man es nicht kritisieren darf. Klar, einige interessante und kreative Ideen wie der von dir erwähnte Schattenlevel stechen heraus. Trotzdem wandelt das Spiel die meiste Zeit aber (zu) sehr auf bekannten Pfaden. Gerade uns als Kenner der Vorgänger störte das etwas, und wir sind der Meinung, dass dieses Problem in den *Yoshi*-Spielen deutlicher zu spüren ist als etwa bei *Donkey Kong*, wo sich die neuen Teile deutlich von den SNES-Vorgängern unterscheiden. Und keine Sorge, Hilfsitems haben wir beim Testen überhaupt nicht benutzt, auch nicht in den späteren Levels – etwas zu einfach fanden wir das Dino-Abenteuer aber dennoch ;-) Das Wichtigste ist ohnehin, dass man beim Spielen Spaß hat. Und wenn *Woolly World* für dich ein absolutes Meisterwerk ist, kann dir diese Meinung zum Glück ja keiner nehmen!

Mit freundlichen Grüßen, **Sascha**

Unser Leser Sascha gerät angesichts des abwechslungsreichen Gameplays und der absolut einmaligen Grafik von *Yoshi's Woolly World* ganz gehörig ins Schwärmen.

N-ZONE IM URLAUB

Liebes N-ZONE-Team,
seit Jahren bin ich als großer Nintendo-Fan zufriedener Leser der N-ZONE. Da ich gerade im Urlaub bin, möchte ich euch einmal sonnige Grüße ins heimische Deutschland senden! Drei Wochen an der kroatischen Adria, da kommt so schnell keine Langeweile auf. Trotzdem ist der 3DS natürlich auch im Urlaub dabei – und lustigerweise trifft man sogar hier auf StreetPass-Nutzer! Für solch ruhige Momente wie auf dem Foto, das ich euch geschickt habe, hatte ich mir eigentlich vorgenommen, endlich mal *Xenoblade Chronicles 3D* weiterzuspielen, aber der 3DS ist in der prallen Sonne einfach nicht zu gebrauchen ;-) So wird eben abends auf der Terrasse gespielt, dann aber eher eine Runde *Pokémon* mit meinem Sohn, der ein großer Fan von Pikachu und Co. ist. Und was mache ich nun, wenn ich mal gemütlich in der Sonne sitzen kann? Zum Glück hatte der Postbote ein Einsehen und brachte am Tag unserer Abreise noch die neueste Ausgabe der N-ZONE vorbei!

N-ZONE: Danke für diese schöne Urlaubsimpression – angesichts des glasklaren Wassers im Hintergrund werden wir ja richtig neidisch! Immerhin sind wir dank unseres Heftes ja auch dabei – also im übertragenen Sinne zumindest ;-)

In diesem Sinne: Vielen Dank für die Urlaubslektüre und macht weiter so! **Dennis**

DIE NETTE NETTY

Liebe N-ZONE-Redaktion,
mit Freuden habe ich mich, wie so oft, auch in der letzten Ausgabe eures Hochglanz-Magazins verloren. Unglaublich, was ihr da in eurer Genialität wieder zusammentragen konntet. Chapeau! Dennoch komme ich nicht umhin, euch auf eine kleine, unbedeutende Unzulänglichkeit hinzuweisen. Sicher war hier ein voreiliger Schulpraktikant heimlich am Werke, nicht jedoch ihr, meine Helden. Und zwar wird in Warios Sinnlos-Wissen Nr. 766 festgestellt, dass im Comic zu *Yoshi's Island* von 1995 der rote Yoshi mit dem Namen „Netty" gerufen wird. Dieser Name wird jedoch nirgends sonst zuvor oder danach benutzt. Dies lässt sich ganz leicht erklären, wie ihr, oh ich unwürdiger Wurm, sicher auch schon ohne mein Zutun wisst. In den 90er-Jahren war die Verwendung des Namens „Netty" eine Art Running Gag der Club-Nintendo-Redaktion, die eine beliebte Mitarbeiterin mit dem Namen „Annette" auf diese Weise in diversen Übersetzungen von Nintendo-Produkten verewigt hat. So taucht die glückliche Netty etwa auch als eine der Irrlichtschwestern im Waldtempel in *Ocarina of Time* (hier jedoch „Netti" geschrieben) auf. Ein anderes Beispiel ist die Schneiderin Madame Netty, durch die die Club-Nintendo-Mitarbeiterin als NPC in den Rollenspielklassiker *Terranigma* für das SNES „geschmuggelt" wurde. Ich hoffe, euch mit dieser unbedeutenden Anmerkung nicht zu sehr zu erzürnen, Ihr Weisen, Ihr Mächtigen. Ach ja … und bitte nehmt mein Geschleime nicht so ernst ;-)

N-ZONE: Hochverehrter Dennis! Wir neigen unser Haupt in Demut und sagen: Du hast natürlich vollkommen recht! Da ist uns tatsächlich ein Fehler unterlaufen – beziehungsweise kein Fehler, denn der Fakt an sich stimmt ja. Er hätte allerdings deutlich mehr Hintergrundinfos benötigt. Aber die hast du ja jetzt auf beeindruckende Art und Weise nachgeliefert :-) Vielen Dank dafür und Gratulation zu deinem umfangreichen Nintendo-Wissen! Und dein Geschleime nehmen wir natürlich ernst – wir sind nun einmal so gut!

Macht weiter wie bisher, ihr seid super! Euer treuer Leser
Dennis Plitzko

TRIFORCE-FUND

Hallo sehr geehrte N-ZONE,
vor ein paar Wochen habe ich am Norddeich eine Nintendo-Reminiszenz entdeckt und direkt für die Nachwelt fotografiert. Vielleicht ist der Werbeträger insgeheim ein *Zelda*-Fan, wer weiß das schon. Um an dieser Stelle nicht unfreiwillig Werbung zu machen, habe ich den Namen mal unkenntlich gemacht.

N-ZONE: Hm, durch die Unkenntlichmachung wird es ein wenig schwer zu erkennen, was eigentlich auf dem Bild zu sehen ist. Das an *The Legend of Zelda* erinnernde Triforce hingegen sieht man sehr gut, und darauf kommt es ja primär an – vielen Dank :-)

Nun habe ich noch eine Frage: Ich plane seit geraumer Zeit einen Youtube-Kanal mit Fokus auf Let's Plays aufzuziehen. Das Ganze soll professionell gestaltet, qualitativ hochwertig und vor allem natürlich unterhaltsam für die Zuschauer werden. Ist es theoretisch machbar, dass mein Youtube-Kanal bei euch irgendwann die Chance auf eine Erwähnung hat, samt meiner dazugehörigen Facebook-Seite?

N-ZONE: Klar ist das machbar! Wende dich einfach noch einmal an uns, sobald du mit deinem Projekt so weit bist. Dann stellen wir deinen Kanal gerne in der Interaktiv-Rubrik vor :-)

Ich verbleibe mit freundlichen Grüßen und wünsche noch einen angenehmen Arbeitstag! :-)
Tobias

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Satoru Iwata
1959 - 2015

MACH'S GUT, IWATA-SAN!

Am 11. Juli ist Nintendo-Präsident Satoru Iwata von uns gegangen. Mit diesen Zeilen nimmt die N-ZONE-Redaktion Abschied von Nintendos einzigartigem Anführer.

Lukas: Angesichts des überraschenden Ablebens Satoru Iwatas im vergangenen Monat war es uns ein Anliegen, dass wir dazu alle ein paar persönliche Worte schreiben können – darum ausnahmsweise diese spezielle Form unserer Kolumne. Vor allem wollen wir diesen Platz für eines nutzen: um Abschied zu nehmen. Abschied von einer wahren Größe der Videospielbranche, die das Medium so sehr geprägt hat wie sonst nur wenige Menschen in seiner Position. Abschied zu nehmen von einem Menschen, der nach seinen Anfängen als Entwickler und nach vielen weiteren beruflichen Etappen bis zu seiner Ankunft als Chef von Nintendo trotzdem nie seine Fans aus den Augen verloren hat. Einem Menschen, der bei allen gewichtigen Managemententscheidungen immer auch ein Fan geblieben ist – mit ein Grund, warum man ihm seine Auftritte in den Nintendo Directs und auf den Videospielmessen dieser Welt immer abnahm. Mach's gut, Iwata – du hast jede Menge Spaß in unser Leben gebracht.

Marco: Als ich am Morgen des 13. Juli ins Büro kam, erfuhr ich als Erstes von Lukas über Iwatas Tod. Zunächst war ich etwas baff und wusste nicht genau, wie ich reagieren sollte. Kurz darauf sammelte ich aber meine Gedanken und fasste mir im Kopf ein eigenes Resümee. Es ist nicht leicht, neben solchen populären Größen wie Miyamoto zu bestehen, die zudem noch in der gleichen Firma arbeiten. Erst beim genaueren Überlegen fällt einem auf, was Iwata eigentlich alles für Nintendo getan hat – sowohl in den frühen Videospiel-Anfängen von Big N während der 80er-Jahre als auch im Amt des Firmenchefs. Die weltweit sehr hohe Anteilnahme hat daraufhin noch mal deutlich gemacht, was Nintendo von so vielen anderen Herstellern unterscheidet: charismatische Führungspersönlichkeiten. Da können höchstens noch Hideo Kojima, Keiji Inafune und Will Wright nachziehen. Oder eben Shigeru Miyamoto. Ich hoffe sehr, dass uns Letzterer noch sehr lange erhalten bleibt.

Ben: Terry Pratchett, Christopher Lee, Leonard Nimoy, Dusty Rhodes, Sam Simon, Roddy Piper – und jetzt auch noch Satoru Iwata. Entschuldigt bitte meine Wortwahl, aber was das Leben und Schaffen großartiger, warmherziger und charismatischer Weltgrößen angeht, kotzt mich 2015 bisher so richtig an! Leider gehört der Tod zum Leben dazu – dagegen tun kann man nichts. Was ich aber machen kann und darf, ist, meinen Hut vor einem Menschen zu ziehen, der sich seine Leichtigkeit und Lebenslust trotz der irrsinnigen Verantwortung als Präsident eines Mega-Konzerns nie hat nehmen lassen. Durch seinen Humor, seine Hingabe und seine unnachahmliche Art hat Satoru Iwata es geschafft, Nintendos einzigartigen Zauber zu bewahren – sogar in unserem schnelllebigen Zeitalter von Smartphones, Mobile Games und immer lauter um Kundenaufmerksamkeit schreienden Unternehmen. Gerade darum schmerzt der Verlust dieses außergewöhnlichen Mannes umso mehr.

Vik: Oft im Leben weiß man jemanden, den man für absolut selbstverständlich hält, erst dann wahrlich zu schätzen, wenn er von uns geht. Satoru Iwata war so eng mit Nintendo verbunden, dass mir die Vorstellung von einem Big N ohne ihn wirklich schwerfällt. Schon lange vor der Gründung der N-ZONE hatte Iwata bereits eine Rolle im Nintendo-Kosmos gespielt und diese Rolle hat im Verlauf seiner Karriere zunehmend an Bedeutung für Nintendo gewonnen. Am meisten beeindruckt mich Iwatas bedingungslose Hingabe, mit der er sein Leben Nintendo verschrieben hat. Selbst wenige Tage vor seinem Tod reagierte Iwata per Twitter-Nachricht auf das negative Feedback zu Nintendos Digital Event auf der E3 und versprach Besserung für das nächste Mal. Das muss man sich mal vorstellen: Da ist ein Mann, der mit dem Krebs um sein Leben kämpft und zu diesem Zeitpunkt sicherlich genau wusste, wie düster seine Aussichten sind – und er denkt trotzdem an Nintendo und die Fans. Einfach unfassbar stark!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 46,00/12 Ausg.; Österreich: € 53,50/12 Ausg.; Ausland: € 58,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 10/2015

ab 16.09.15 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

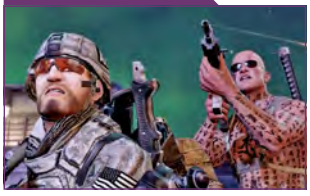
SUPER MARIO MAKER (Test)

Super Mario Maker **verbindet den typischen *Mario*-Hüpfspaß mit einem sehr potenten Level-Editor. Freut euch schon mal auf unseren ausführlichen Test!**

LITTLE BATTLERS EXPERIENCE (Test)

Ihr seid euch nach unserer Vorschau auf Seite 30 immer noch nicht sicher, ob das Action-Rollenspiel von Level-5 was für euch ist? Dann holt euch das nächste Heft!

DEVIL'S THIRD (Test)



Wir verraten euch, ob Tomonobu Itagakis Wii-U-Action wirklich so enttäuschend ist wie befürchtet.

ELGATO-WORKSHOP (Service)

Weil diesen Monat so viel los war, mussten wir unser Elgato-Special kurzfristig auf nächstes Mal verschieben.

N-ZONE-APP

Google Play

iTunes-Store

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe" ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Max Drews, Christian Dörre, Laureen Eggmann, Uwe Hönig, Sascha Lohmüller
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 46,00
Österreich: € 53,50
Ausland: € 58,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

Eure Sieger stehen fest!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Checkt jetzt die Gewinner auf
www.bamaward.de!

computec MEDIA

powered by GAMINGAID e.V. spielend helfen

SAE INSTITUTE Creative Media Education

DIE KOSTENLOSE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Jetzt auch im Windows Store

*Exklusiv auf Games TV 24: **tägliche** News-Show und **wöchentliche** Let´s Player-Show!*

Tägliche neue Gaming-Videos für PS4, XBOX ONE, Wii U, PC und Mobile.

Über 20.000 Videos in der Datenbank.

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Top! Weiter so und danke!«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

Downloaden im Windows Store

Erhältlich im App Store

Google play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA